PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 22 • JUILLET/AOUT 1998

SPÉCIAL E3
TOUTES LES NOUVEAUTÉS POUR LA SAISON 98/99

S.C.A.R.S.
LES BÊTES DE COURSE SONT LACHÉES !

COMICO HORRIBLE !

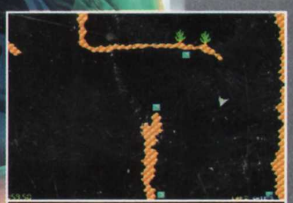
MediEvil
LE JEU VIDÉO FAÇON TIM BURTON

T 6856 - 22 - 49,00 F

FESTIVAL D'ÉTÉ
7 raisons de jouer

Et aussi les vidéos de : Godzilla le film, MediEvil, Heart of Darkness, Spice World

THEME HOSPITAL (JOUABLE)


GRAVITATION (JOUABLE)

BLAST RADIUS (JOUABLE)

CIRCUIT BREAKERS (JOUABLE)

BOMBERMAN WORLD (JOUABLE)

COLIN MCRAE RALLY (JOUABLE)

TREASURES OF THE DEEP (JOUABLE)

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 22 • JUILLET/AOUT 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

Certains jeux peuvent vous emmener
Courez vite dans le magasin TOYS"R"US le plus proche
de chez vous pour retirer votre bulletin de participation
et retrouver le monde magique d'Heart of Darkness.
Liste des magasins disponible sur le 3615 TOYSRUS – 2,23f la minute
Règlement dans les magasins TOYS"R"US.

très loin...

HEART OF DARKNESS

www.heartofdarkness.com

ocean

PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.

GRAND JEU ORGANISÉ CHEZ TOYS"R"US

Plus de 200 000 Francs de cadeaux à gagner dont :

- 1 Voyage pour 2 personnes à Hollywood, excursions à Universal Studios, Beverly Hills...
- 1 PC Multimédia
- 200 Jeux PlayStation Jersey Devil
- 200 Jeux PlayStation Dynasty Warriors...

PlayStation

Feedback

A l'approche des vacances, vous n'avez tous que deux mots à la bouche : Gran Turismo. Vous avez craqué, n'est-ce pas ? Normal, GT s'avérant la meilleure simulation jamais conçue sur console. A se demander ce que réserve GT2 !?! Toutefois, il n'y a pas que GT dans la vie, il y a aussi tous les futurs hits vus à l'E3. Metal Gear Solid, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid... Ah, ça promet ! Côté courrier, c'est un peu mou. Ça sent la mer et la montagne, les repas au camping ou à l'hôtel quatre étoiles. Votre esprit est ailleurs, comme la vérité. C'est pourquoi, dans l'immédiat, profitez de celle que nous prônons - de vérité - qui figure dans les pages qui suivent. Histoire d'en rire et de passer un bon moment à l'ombre d'un parasol ou d'un palmier géant. Veinard !!!

db Un curieux de l'E3-la-la

Oulalalala ! Je me suis pris une grosse claque ! Je viens d'acquérir... Non, laissons durer le suspens jusqu'à la fin. Parlons d'abord de l'E3. Qu'y avez-vous vu d'intéressant ? J'attends... J'attends avec impatience le compte rendu, article radioactif à lire avec les lunettes adéquates. De plus, j'aimerais connaître la date de sortie de votre hors série soluces car il me tarde d'aller au bout de Resident Evil 2 ? Enfin, pourriez-vous me renseigner sur les études à suivre afin d'accéder à un métier dans l'imagerie de synthèse ? Je suis allé me renseigner au C.I.O. et ce sont tous des nuls : personne n'a pu me répondre. Il y a certainement des écoles spécialisées, mais où sont-elles et comment les contacter ? Ah, j'oubliais : la claque, c'est Gran Turismo. Je n'avais jamais vu ça avant...

Sylvain Potel de Ballancourt-sur-Essonne (91)

Heureux voyageur virtuel

Ah, l'E3 ! Atlanta et son stade olympique. Atlanta et Coca-Cola. Atlanta et... les jeux vidéo à donf pendant trois jours. Le pied non-stop. Les ampoules, le dos cassé en fin de journée alors qu'il faut aller danser en compagnie de développeurs anglais bien imbibés, les notes de téléphones exorbitantes... Génial, fabuleux, in-cro-ya-ble. M'enfin, bon, vous avez droit à la substantifique moelle de ce que nous avons vu dans les pages de ce numéro. Les produits phares ? Ils se nomment Metal Gear Solid, L'Exode d'Abe, Crash 3, Legacy of Kain 2... Bonne lecture (avec les binocles). Concernant le hors série soluces, nous bossons dessus comme des forcenés. Il devrait sortir le 22 juillet prochain. Bien entendu, une solution complète de Resident Evil est au sommaire. Des aides de jeu de Forsaken, d'Alundra et de Men in Black (entre autres titres) l'accompagneront. Dernier point : si tu souhaites te lancer dans l'imagerie de synthèse, sache qu'il existe des écoles spécialisées dans le multimédia à l'image de SupinfoCom, Ecole Supérieur d'Infographie et de Multimédia, 10, avenue Matis, Valenciennes 59300 Aulnoy-Valenciennes. Leur numéro de téléphone, pour plus d'informations : 03.27.28.43.53. Apprend aussi que prochainement, nous rédigerons un article consacré à l'imagerie de synthèse dans les jeux. Plusieurs développeurs, à l'instar de Psygnosis en France, disposent d'équipes exclusivement dédiées à la production de ce type d'images et de séquences. A suivre, donc.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Alerte Rouge : Mission Tesla	Westwood Studios	oui	septembre 1998
Les Chevaliers de Baphomet 3	-	non	-
L'Exode d'Abe	GT Interactive	oui	novembre 1998
LBA 2	Electronic Arts	oui	fin 1998
Legacy of Kain 2	Crystal Dynamics	oui	novembre 1998
Messiah	Interplay	oui	fin 1998
Populous 3	Electronic Arts	oui	début 1999
Sim City 3000	Electronic Arts	-	courant 1999
Special Ops	-	non, plus maintenant	-
X-Files	Fox Interactive	oui	septembre 1998

LA SAGA CONTINUE EN 3D

Plus de 15 combattants
avec leurs armes respectives

Des arènes interactives
où tous les coups sont permis

Babalités, fatalités tous les coups
mythiques en 3 dimensions

GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

MIDWAY

NINTENDO 64

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

Mortal Kombat 4© 1998 Midway Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. sous licence. Midway Home Entertainment Inc. Tous les autres marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. PlayStation et le logo «PlayStation» sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 et le logo «N» sont des marques déposées de Nintendo Co. LTD

Feedback

Allô, Léon, bobo

Comme bon nombre de possesseurs de PlayStation, j'ai été moi aussi contaminé par la fièvre Resident Evil. C'est pourquoi, j'aimerais savoir s'il existe un remède à ce terrible fléau ? En effet, depuis que je me le suis procuré, je n'arrive pas à m'en détacher, ne serait-ce que pour dormir ! La nuit, il m'arrive d'en rêver, d'en faire des cauchemars, plutôt. Rassurez-moi : toute cette souffrance arrivera-t-elle à terme un jour ?... De plus, pourriez-vous me communiquer le nombre approximatif de malades à ce jour, en France, en Europe, dans le monde et dans la galaxie ?

JM dit Léon Evil de Marseille (13)

Près de 4 millions de Resident 2 dans le monde

Après avoir étudié ta requête et établi un diagnostic précis, nous sommes en mesure de t'aider. Les symptômes que tu évoques ne nous sont pas inconnus, heureusement pour toi... Suis nos conseils, rends-toi à la pharmacie du coin et tu devrais t'en sortir. 1/ Une cuiller de PPDA (illustre présentateur du JT sur la première chaîne) tous les soirs avant le coucher. C'est très reposant. 2/ Un cachet matin, midi et soir de BHL (philo... pardon, abruti français) accompagné d'une grosse tarte à la crème. C'est très stimulant. 3/ En dernier lieu, un appel bien délire passé à notre ami Frank de Virgin Interactive, distributeur officiel des boissons Resident Evil en France. «Resident 1 ? Il s'en est vendu des millions dans le monde, beaucoup, beaucoup... En France, nous en avons écoulé au total 250 000, la version Director's Cut comprise. Enfin, au sujet de Resident 2, à ce jour, on peut affirmer qu'à peu près 260 000 maniaques se le sont procurés. Dans le monde, la barre devrait approcher des 4 millions d'unités vendues !» Et voilà. N'oublie pas d'envoyer la feuille de maladie à la sécu si tu souhaites te faire rembourser.

Ce n'est pas un crime, son !

Salut ! Ayant récemment vu le clip vidéo de Nikki intitulé Crimson and Glover et l'ayant trouvé excellent, je pense qu'il serait plutôt cool de l'inclure dans un futur CD de démos. J'attends aussi la démo de Jersey Devil...

Un PlayStation Maniac de 14 balais

Chouette, le clip de Nikki

Alors comme ça, tu flashes sur l'égérie des développeurs de Crystal Dynamics ? Il faut avouer que son look a particulièrement bien évolué entre le premier et le second jeu. La miss a pris des formes pour le plus grand plaisir des mecs en mal d'amour virtuel. Lara Croft aurait-elle du souci à se faire ? Entre la rousse et la brune, la guerre pourrait faire rage. A choisir, nous préférons les bestioles comme Crash le frappé. Juste une question de goût... On a le droit, non ?

Retour féminin mais musclé

Réponse destinée à Fabien (lire le courrier du mois dernier) ainsi qu'à tous les hommes qui se sentent coupables de délaisser leur femme au profit de la PlayStation. Je m'adresse à vous, mesdames. Je crois que vous n'avez rien compris !!! Personnellement, je préfère avoir un homme à la maison s'éclatant sur un jeu que de le savoir en train de traîner dans un bar en mauvaise compagnie... N'est-ce pas, messieurs ? Quant à vous, chères comparses, lâchez-leur un peu la bride avant qu'il ne soit trop tard ! Suivez mon conseil, car selon moi, «plus on sert, plus on perd» !

Une femme heureuse qui a su garder son homme à la maison sans le forcer

Peace & Love

En parcourant le dernier feedback, je suis tombé sur la lettre de Jérôme qui recherche une colonne de rangement pour ses jeux. Inutile de dépenser de l'argent bêtement : demandez tout simplement à vos parents - suppliez-les si le besoin se fait sentir ! - d'acheter un double magnum de vin. La boîte servant à ranger la bouteille convient parfaitement (cela dit, attention, l'abus d'alcool est dangereux pour la santé). Autre chose : j'aimerais savoir s'il est possible d'obtenir la bande originale de Gran Turismo, le jeu du siècle, car elle est franchement top ?

Alexandre Cornic de Plouaret (22)

J'écris pour répondre à l'annonce de Jérôme Pelletier parue dans le dernier numéro de PlayStation Mag, au sujet d'une tour de CD pour PlayStation. Moi, j'en ai trouvée une exclusivement dédiée aux jeux de cette console. Elle peut contenir huit titres et s'emboîte avec une autre tour du même acabit. Il en existe, en plus, de différentes couleurs. Pour l'acheter, allez chez Pier Import.

Julien Vichi de Marseille (13)

Les lecteurs s'entraident

Et voilà, cher Jérôme, ton appel a été entendu. Ces deux réponses te satisfont-elles ? Nous-mêmes ne savions pas que la chaîne de magasins Pier Import vendait ce genre de colonne de rangement... Nous faisons confiance à Julien Vichi et espérons que tu trouveras ton bonheur en rendant visite au revendeur de ton patelin... A moins que tu ne préfères l'autre solution, celle qui consiste à boire comme un trou un bon magnum pour ensuite en utiliser la boîte. Un bon alibi ma foi, pour chanter et voir des éléphants roses.

Un homme à la maison, c'est mieux !

Ça veut dire quoi «en mauvaise compagnie» ? Chacun ici s'est posé la question... Cela n'empêche que nous te comprenons parfaitement. Message reçu à 100 % ! Mieux vaut jouer à Tomb Raider et picoler en même temps qu'aller au café du coin et picoler accoudé au bar... Mesdames, mesdemoiselles, chères lectrices, lisez cette missive avec attention ! Un homme à la maison, c'est quand même mieux, non ? Quoique, dans certains cas, il est possible d'en douter... Enfin, rien n'empêche de jouer à deux simultanément ou l'un après l'autre pour s'amuser en famille le dimanche après-midi, hein ?

MAINTENANT, IL VA FALLOIR JOUER SUR TOUS LES TERRAINS

PREMIER MANAGER 98. LE MEILLEUR JEU DE MANAGEMENT DE FOOT SUR PLAYSTATION

© "PlayStation" et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved. © Actua® is a registered trademark of gremlin interactive Ltd.

Feedback

Une rentrée prometteuse

Ce mois-ci, après un difficile championnat de Gran Turismo, je décidai, pour me détendre, de revenir sur d'anciens numéros. C'est ainsi que je me suis rendu compte que, dans le numéro 9, vous parliez d'un titre prometteur : Apocalypse chez Activision. Vous avanciez même qu'il serait possible de se promener en compagnie de Bruce Willis himself dans ce shoot particulier. Selon ce qui était écrit, Apocalypse devait sortir fin 1997. Pas vu, pas pris ! Pourquoi ?

GTiste puissance 10 de Somewhere in the world

De nouveaux gars s'occupent d'Apocalypse

Que ça fait du bien de savoir qu'il y en a qui suivent, voire qui reviennent sur d'anciens numéros et les parcourent avec un plaisir sans cesse renouvelé... Apocalypse ? Nous en avons vu une nouvelle mouture à Atlanta, à l'E3. Pourquoi nouvelle ? Parce que, si le jeu est toujours développé par Activision, l'équipe de développement a complètement changé. Apocalypse reste un shoot'em up. Néanmoins, contrairement à ce qui était prévu initialement, vous n'incarnez plus le partenaire de Bruce Willis mais l'acteur lui-même. Après une attente si longue de ce titre prometteur, pouvons-nous encore espérer une heureuse surprise ? La réponse très bientôt. Dans l'immédiat, profitez du tableau en 1re page du feedback pour connaître les dates de sortie des softs que vous aurez prochainement chez vous.

Crash, la tête en vrac

Salut à toute l'équipe ! Voici pour vous Crash Bandicoot, la bestiole la plus déjantée de la planète puzzle.

Laurent Diaz de Tremblay en France (93)

Que des artistes en herbe !

Les lecteurs nous étonneront toujours. Pâte à sel, peinture, argile et maintenant puzzle. Quelle drôle d'idée ! Parmi les 700 000 fans qui parcourent PlayStation Magazine chaque mois, nombreux sont les artistes en herbe, semble-t-il. C'est quoi la suite ?

GT balaise, dans le temps

Gran Turismo, Gran Turismo, Gran Turismo... Depuis plusieurs mois déjà, ce titre fait la une de tous les journaux. Mais qu'est-ce donc que ce Gran Turismo ? Un nom de caravane, de tente ou un club de vacances italien ? Rien de tout cela, naturellement ! GT constitue la dernière - vraie - simulation de courses de voitures (the real driving simulator pour les anglophiles). Ne croyez pas que ce jeu soit un Gadget Temporaire car vous risquez d'être surpris ! Le 7 mai 1998 est à marquer d'une pierre blanche, car dorénavant, plus aucun jeu de courses n'aura le même «goût». Considéré par certains comme l'un des titres les mieux réussis de ces dernières années, voire comme la simulation du siècle, Gran Turismo devrait rendre verts de rage de nombreux concepteurs de jeux. Seulement voilà, il y a un big problème ! Fort satisfait d'avoir admiré les photos de GT dans mon magazine préféré, je me suis posé une question fondamentale : selon vous, comment faire pour acheter à moindre coût ce produit merveilleux ? Mes parents n'étant pas de nature à me financer tout ce qui me passe sous le nez (dommage !), j'aurais aimé que vous interveniez (aïe, ça se gâte). Chers rédacteurs que je lis depuis le numéro 4 qui, chaque mois, me comblez de joie avec le CD de démos, pourriez-vous m'envoyer un exemplaire de GT gratuitement ? Si vous refusez, sachez que j'ai pris en otage ma petite sœur et ma grand-mère ! Si vous n'acceptez pas ma requête, je me verrais dans l'obligation de les suspendre à l'antenne de la télévision - de la sorte, on captera peut-être Canal+. Vous savez ce qui vous reste à faire...

Cédric Faugère, le maître du racket de Pernes-les-Fontaines (84)

GT ou la dernière vraie simulation de voitures

Si vous lisez cette phrase, c'est que le titre - jeu de mots nul, mais alors, nul - ne vous a pas rebuté. Tant mieux ! Vous avez été nombreux à nous faire part de vos commentaires sur Gran Turismo, le jeu de l'année édité par Sony Computer dont les ventes atteignent des sommets en France (elles se chiffrent en millions dans le monde, nous vous donnerons les valeurs exactes prochainement). Malheureusement pour ta mémé et ta frangine, nous ne pouvons pas t'aider. Un bon conseil : au lieu de les suspendre à l'antenne télé en espérant capter une chaîne cryptée, vends-les ! Une mémé en bonne santé et une sœurette en pleine forme, ça peut se vendre un bon prix. Dans tous les cas, tu devrais récupérer suffisamment d'argent pour te payer GT.

Trucs pour tricher

Gros adepte de la PlayStation, je profite d'une pause accordée à ma console afin de la laisser refroidir pour vous écrire. J'ai récemment acheté Need for Speed 3 et je dois admettre que ce jeu est excellent, surtout avec le mode poursuite. Or en parcourant les versions longues du dernier numéro, j'ai découvert des codes pour obtenir de nouvelles voitures et de nouveaux circuits. Des bolides qui valent leur pesant d'or, notamment El Niño Supercar, vrai top du top. Comment faites-vous pour dénicher codes et astuces ? Les trouvez-vous tout seuls dans votre coin ou vous faites-vous aider par l'éditeur du jeu ?

Bip-Bip (de Bip-Bip et le Coyote) de Bourges (18)

Merci le Net !

Dénicher codes et astuces n'est pas toujours simple. L'homme - un super pro. - qui s'en charge passe des journées entières à prier pour que l'astuce souhaitée lui tombe dans le bec. Quand ça n'arrive pas, il se connecte à Internet. Pour info, de multiples sites bourrés de codes, de soluces et d'aides de jeu se trouvent sur le Web. Il suffit de savoir où chercher... D'autre part, il peut lui arriver de recevoir un ou deux magazines US ou jap' qui sont de vraies mines d'informations pour les tips. Enfin, saluons au passage les éditeurs et les développeurs qui nous communiquent dès que possible ce qu'ils ont sous le coude pour nous - et vous - permettre d'avancer dans un jeu ou de découvrir ce qui jusqu'à présent était inaccessible.

mobi carte

mobicarte mct **c'est un téléphone gris ou noir métallisé** avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.

mobicarte mct **c'est une maîtrise parfaite des dépenses :** on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.

mobicarte mct **c'est le rechargement de votre crédit** ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

mobicarte mct **c'est un répondeur intégré** pour ne perdre aucun appel.

mobicarte mct **c'est 20 numéros** de votre répertoire téléchargés gratuitement.

mobicarte mct **c'est 50% de réduction** sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers **tatoo**. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

sans facture, sans abonnement.

Pour en savoir plus il suffit d'appeler le **N°Vert 0 800 222 800** ou de consulter le site internet mobicarte http://mobicarte.itineris.tm.fr ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.

sur le réseau itineris

France Telecom

APL mobicarte® marque déposée par France Télécom. France Télécom SA au capital de 25 000 000 000 F - RCS Paris B 380 129 866

PENDANT LES VACANCES, RESTEZ ZEN...

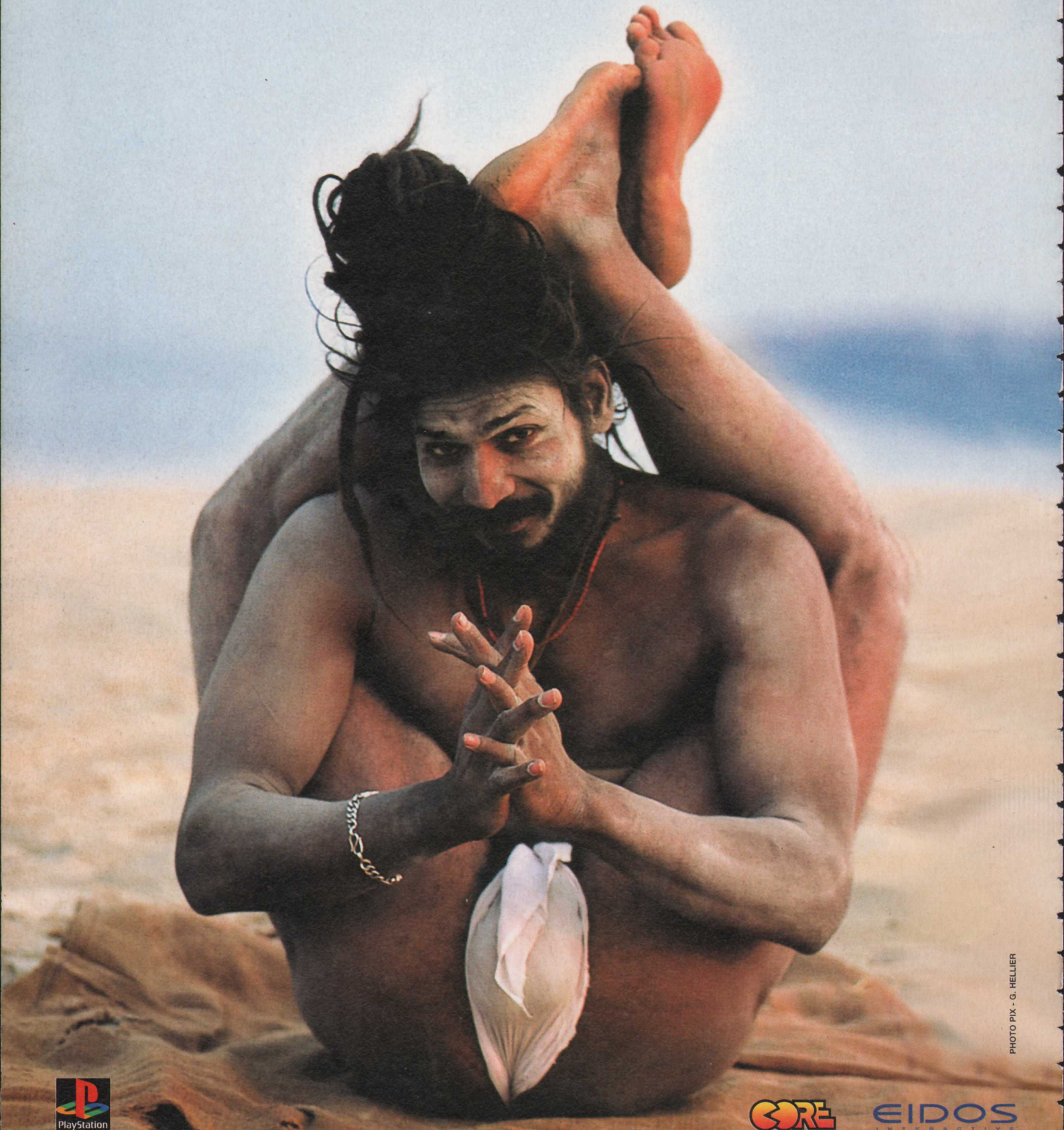


PHOTO PIX - G. HELLIER

PlayStation

CORE EIDOS INTERACTIVE

Concours, astuces et solutions / 08 36 68 19 22* 3615 EIDOS* / www.eidos-france. fr / 2,23F la minute.

Ninja Shadow of Darkness © et TM Core Design Limited. © et ©1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

À LA RENTRÉE VOUS DEVIENDREZ...

NINJA

L'OMBRE DES TÉNÈBRES

Peter's Plane

ÉDITO

Le placard à balais

Avec l'été, les sorties de jeux passent à la vitesse supérieure, augurant en cela ce que sera la période de fin d'année. Seulement, il aura fallu attendre, trop pour certains, pour qu'arrivent enfin en nombre des titres de qualité. Après un début d'année difficile où les sorties furent sporadiques, certains d'entre vous ont peut-être songé à ranger la PlayStation entre deux balais et deux seaux, quelque part dans un placard. Gran Turismo aura été le point de départ d'un nettoyage de printemps et le salon E3 à Atlanta la confirmation d'un renouveau très attendu à juste titre. Crash 3, Metal Gear Solid, Soul Reaver (notre chouchou !) et Silent Hill sont quelques-uns de ces outsiders qui comptent bien faire la démonstration du talent des développeurs pour, par la même occasion, nous prouver encore que la PlayStation «en a dans les tripes». Le plaisir étant une denrée suffisamment rare ces derniers temps - il suffit de regarder autour de soi pour s'en convaincre - il serait dommage de se priver. Pour la PlayStation, l'exil se termine, loin des placards empoussiérés.

Jean-François Morisse

GÉNÉRIQUE

PlayStation **Magazine N°22** Juillet-Août 1998

C'EST L'ÉTÉ, TOUS À LA PLAGE

Le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo se tenait à Atlanta. L'occasion pour la PlayStation de briller.

Halloween c'est pour bientôt et MediEvil jeu comico-horreur aussi.

S.C.A.R.S., un jeu de courses résolument différent au pays des animaux.

Alien Resurrection est de retour ! Du nouveau sur le titre action de la Fox.

Ne manquez pas les premières images de Final Fantasy VIII.

Les sorties de l'été sont ici, 100 % sans pub, juste du travelling pour le bonheur des yeux.

Pas de Versions Longues ce mois-ci ! L'E3 occupant toute notre pagination la rubrique disparaît pour l'été. Retour à la rentrée !

Feed back 4
Abonnement 45 & 163
Le CD de démos 156
Petites Annonces 167

TRAVELLINGS

Azure Dreams	130	Heart of Darkness	112
Blast Radius	136	Kula World	138
Bomberman World	134	Sentinel Returns	144
Colin McRae Rally	122	Spice World	148
Crime Killer	146	V-Ball Beach Volley	142
Dead or Alive	126	Wargames	140

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"Le jeu met tous les atouts de son côté pour devenir un succès et apporter un peu de fraîcheur dans une production PlayStation essentiellement axée de baston ou de course."
CRAZY GAMES

"Voila une nouvelle qui fera plaisir aux vétérans du jeu vidéo ou aux plus cérébraux d'entre vous."
PLAYMAG

SENTINEL returns

OFFRE EXCLUSIVE FNAC
POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD ET PLAYSTATION

Hookstone · NoName Games · psygnoline 08 36 68 99 20* · fnac · ACCÉLÉRATEURS DE SENSATIONS · PC CD ROM · PlayStation · PSYGNOSIS

"PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 No Name Games Limited. Edité sous licence exclusive de No Name Games Limited par Psygnosis Limited. Basé sur un concept original de Geoff Crammond. Programmé par Hookstone Ltd. Psygnosis et le logo Psygnosis logo sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Tous Droits Reserves.

Repère de Coca Cola Industry et de CNN, Atlanta accueillait aussi à la fin du mois de mai dernier le gratin du jeu vidéo. Des dizaines d'éditeurs venues des quatre coins de la planète présentaient dans une ambiance de foire quelques 1500 nouveautés pour tous les standards de jeu. L'occasion de faire le point sur l'état du marché de la PlayStation et voir ce que nous réserve l'avenir. Le cinéma aura eu son Cannes, le jeu vidéo son Atlanta.

JEAN-FRANÇOIS MORISSE

L'Electro Enterta Expo

LE PLUS GRAND SALON DU MON

nic inment

DE CONSACRÉ AUX JEUX VIDÉO

Quel avenir pour la PlayStation ?

Un show interdit aux moins de 18 ans, pour professionnels only

L'HISTOIRE

Unique. L'Electronic Entertainment Expo, l'E3, est une manifestation sans commune mesure, sans équivalent de par le monde. Il s'agit du plus grand salon professionnel consacré aux jeux vidéo dans le monde. Plus grand même, que le Tokyo Game Show référence japonaise dans le domaine. Pour la dernière fois, Atlanta accueillait cette foire du jeu à la fin du mois de mai dernier, car le show réintégrera sa Los Angeles originelle dès 1999. L'occasion pour tous les professionnels de ce business hors du commun de se retrouver et de discuter affaires, les curieux étant refoulés à l'entrée. Par précaution, les organisateurs avaient même interdit l'accès du salon aux moins de 18 ans ! Au milieu de quelques 1500 titres consoles et PC, se dessinait l'avenir du jeu en général et celui de la PlayStation en particulier.

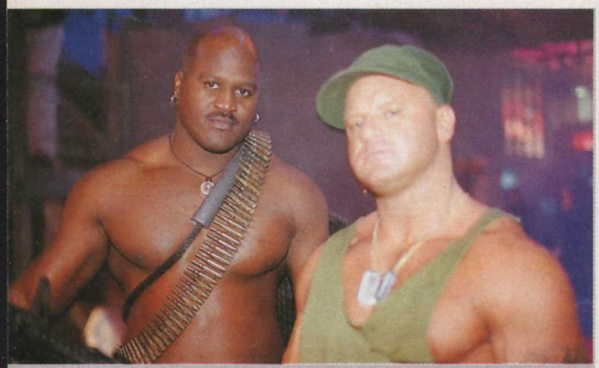
LA MANIE DES SUITES

Pas de place pour les productions de seconde zone. C'est un peu la conclusion qu'ont tiré, au regard des derniers mois, les différents éditeurs de jeux. Alors que les productions majeures peuvent atteindre des niveaux de ventes records, les jeux qui ne sortent pas du lot peuvent être de véritables catastrophes commerciales. Voilà sans doute pourquoi toutes les attentions se sont focalisées sur les Metal Gear, Spyro, Crash Bandicoot 3 et toutes ces productions qui parviennent à tirer leur épingle du jeu. De ce fait, on constate que le nombre des sorties mensuelles diminue au profit de la qualité des jeux. Si seuls les bons titres se vendent à quoi bon présenter un jeu moyen ? Conclusion les développeurs tablent avant tout sur les séries à succès et c'est ainsi que les Crash Bandicoot et Tomb Raider reviennent pour la troisième année consécutive et que Squaresoft compte bien exploiter l'incroyable succès de son Final Fantasy en proposant rapidement un huitième, puis un neuvième épisode ! Tout cela au détriment de l'originalité bien entendu.

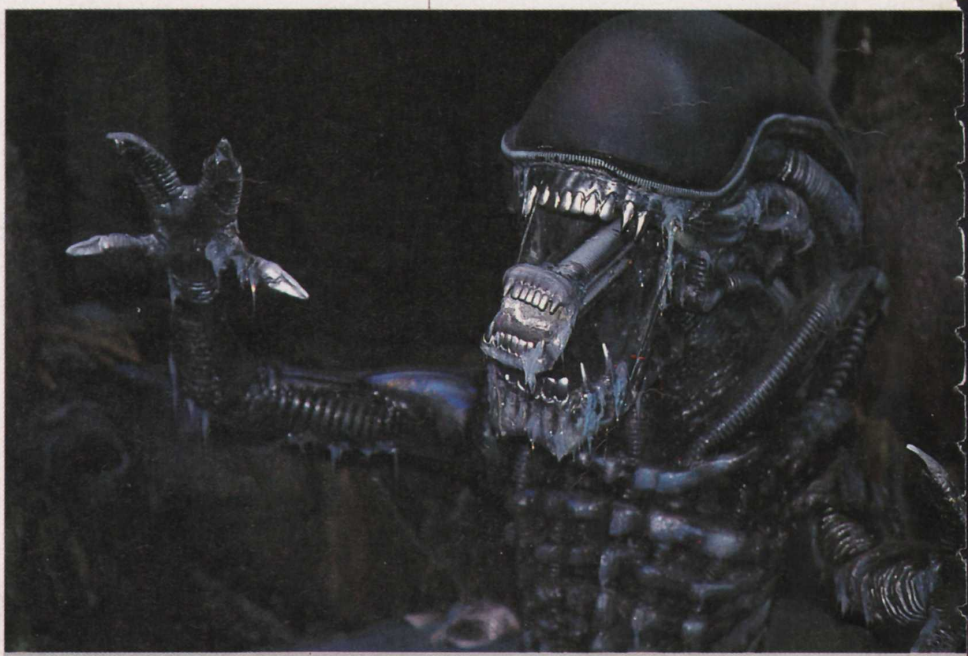
ET EN 1999 ALORS ?

Si la plupart des titres présentés lors de l'E3 seront commercialisés à Noël que faut-il attendre du début d'année 99 ? Pour l'Europe, on peut redouter un retard de Metal Gear qui pourrait bien arriver chez nous au mois de mars. Et le reste ? Une fois encore, le premier semestre risque d'être difficile. L'E3 apparaît plus comme un salon préparatoire à Noël où distributeurs et éditeurs parlent de volumes de ventes, de pré-commandes, etc. Une chose est sûre, les capacités de la PlayStation sont aujourd'hui presque parfaitement exploitées. Des jeux comme Gran Turismo, Tekken 3 et bientôt MediEvil en sont la parfaite illustration et pour rester dans la course, les développeurs doivent rivaliser de talent et bénéficier de budgets conséquents, d'où un nombre plus réduit de sorties... cela en attendant la PlayStation 2 sur laquelle nous n'avons à l'heure actuelle aucune information. Toutefois, et alors que Sega commercialise au Japon dès novembre prochain une nouvelle console, on peut raisonnablement s'attendre à voir la PlayStation 2 dès 1999, au Japon et dans la foulée en Europe. Les PlayStation 1 et 2 n'ont visiblement pas finies de nous surprendre, et c'est tant mieux !

Spyro à l'honneur chez Sony sur un stand gigantesque.

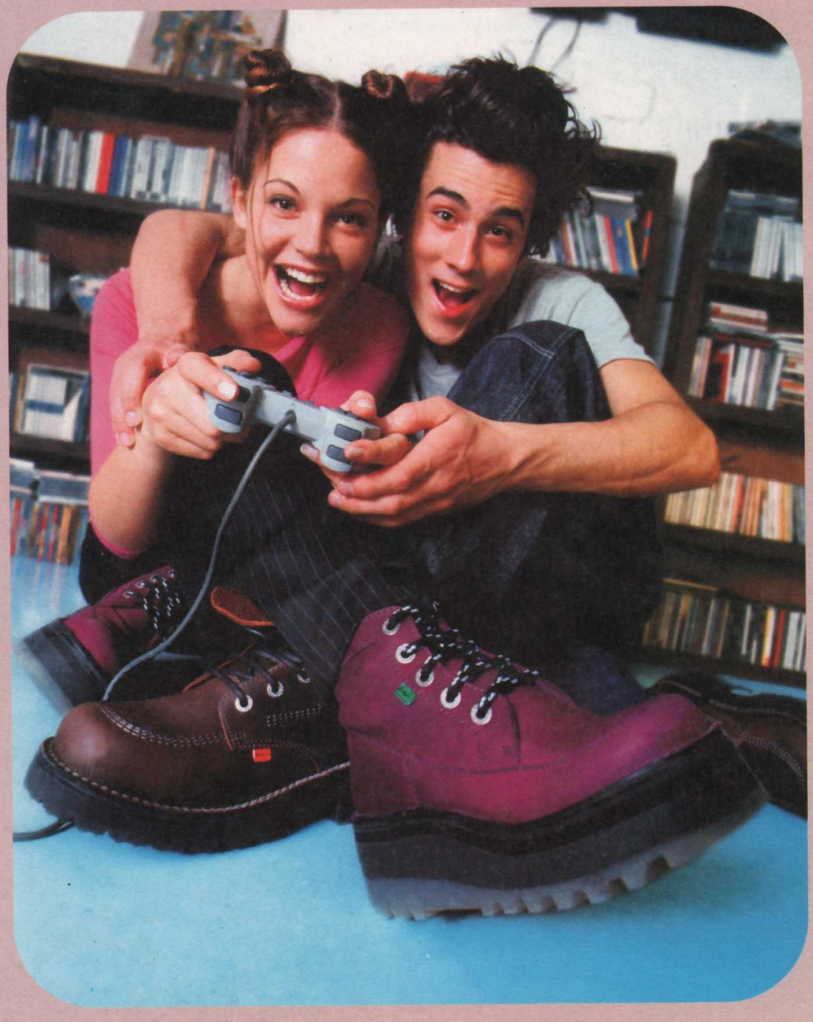


Animation Metal Gear chez Konami pour ne pas passer inaperçu.



Les aliens sur le stand de la Fox Interactive.

Enjoy your Kickers



STREET

KICKERS®
LA LEGENDE EN MARCHE

EUROKA
29, rue du Parc - 85250 La Rabatelière
Exclusive Licensee of Kickers International B.V
Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

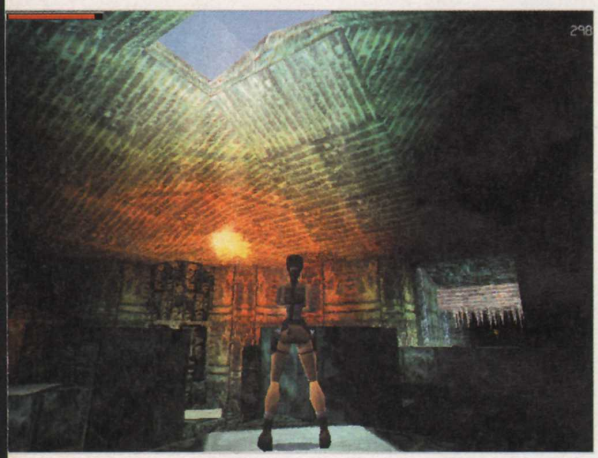
PHOTO : DINH THI TIEN • PKCB

Tomb Raider III

Impossible de passer un Noël sans Lara Croft. Si les financiers de chez Eidos en sont convaincus, les joueurs le seront-ils aussi ?

L'HISTOIRE

Comme à l'accoutumée, on ne sait de l'histoire de ce troisième volet de Tomb Raider que peu de choses. Lara sera bien entendu présente à l'appel, fidèle au poste, et partira explorer de nouvelles et étranges contrées parmi lesquelles Londres, un désert indien ou bien encore une île du pacifique. Au menu des sensations fortes, du kayak cette année et sans doute quelques nouvelles armes dont Core Design nous réserve la surprise.



TECHNIQUE

L'histoire de la genèse de ce Tomb Raider III est quelque peu curieuse. Il devait initialement proposer un nouvel environnement 3D - le moteur 3D étant sans doute la grosse déception du second opus - et par conséquent des situations de jeu totalement inédites. Core Design préparait en parallèle un add-on à Tomb Raider II, quelques niveaux supplémentaires qui auraient pu être commercialisés sur PC. Par manque de temps et parce qu'il ne faut pas pour un éditeur manquer la juteuse saison novembre/décembre, ce Tomb Raider II bis se sera transformé en Tomb Raider III alors que le III quant à lui, deviendra un hypothétique IV pour 1999. Peu de véritables nouveautés nous attendent donc avec cet épisode, si ce n'est de nouveaux niveaux, quelques nouveaux adversaires, le tout accompagné d'une trame inédite. Cela dit, il y a de fortes chances que Tomb Raider III ne révolutionne pas le genre, espérons juste qu'il n'aura pas pris un coup de vieux d'ici sa sortie.

A PRIORI

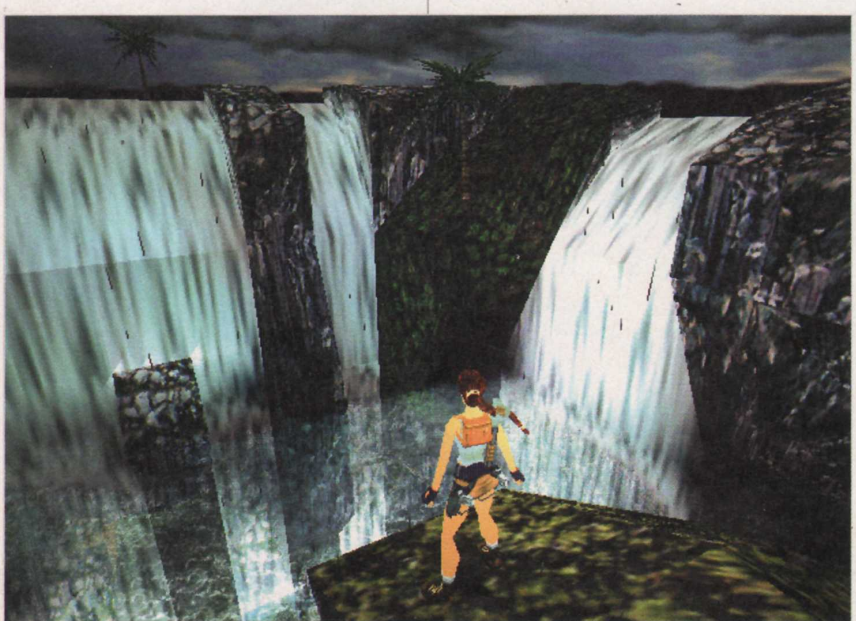
Bien que nous soyons parmi les premiers fans européens de Tomb Raider, il faut bien admettre que la conception de ce troisième épisode s'est déroulée dans d'étranges conditions. Core Design et Eidos en cédant à la facilité prennent le risque de décevoir de nombreux adeptes de Lara. Reste le prix du jeu qui, si certains efforts sont consentis, pourrait bien jouer en faveur de ce Tomb Raider III.

Sur le net http: //www.eidos.com

EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : ACTION/AVENTURE

Core Design Lara Croft story

Créé en 1988 par Jeremy Smith, Core Design est longtemps resté dans l'anonymat, malgré Firestorm, avant que Tomb Raider en 1996, ne le propulse sur le devant de la scène. Entre temps, en mars 1996, le petit studio de développement est englouti par le groupe Eidos qui, suite au succès du premier Tomb Raider, met les bouchées doubles pour sa suite et vend ainsi quelques 6 millions d'exemplaires du jeu sur PlayStation et PC CD-Rom dans le monde.



Lara Croft au coeur de paysages inédits qui utilisent le même moteur 3D.

Des effets de lumière étonnants, mais déjà vus dans Tomb Raider II.

Tous les écrans de jeu sont issus de la version PC 3Dfx

du 13 juin au 31 juillet 1998 chez Géant

Décroche ton diplôme, nomad te fait un prix.

Hip, hip, hip nomad !

200 F de communications Offertes

Pour l'achat d'un coffret Nomad*

Très avantageux : 1,90F/min en heures normales, partout en France métropolitaine

A vous la liberté

Pas d'abonnement.
Pas de facture mensuelle.
Avec Nomad, vous ne payez que quand vous appelez.

nomad Bouygues Telecom

Sans abonnement

*Offre valable du 13 juin au 31 juillet 1998 pour tout achat d'un coffret Nomad, et réservée aux diplômés des examens suivants : Baccalauréat, diplôme d'école ou d'université, BEP, BTS, Brevets professionnels, brevets de techniciens, BEPC. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours et limitée à une seule recharge par personne, même nom, même adresse, et par coffret Nomad acheté.

Géant. J'ai envie

Bouygues Telecom S.A. au capital de 2 700 000 000 F. - R.C.S. Versailles B 397 480 930 - Illustration Marie Perron - Réf.: 26253.9806

Metal Gear Solid

Après plus d'un an d'une attente fébrile, Metal Gear Solid était enfin dévoilé au public. Après essai, le titre semble être à la hauteur de sa réputation.

L'HISTOIRE

Lorsque les terroristes du Fox Hound mettent la main sur des armes nucléaires, il ne reste plus au gouvernement qu'à envoyer Solid Snake, un commando redoutablement efficace. Lors de sa mission d'infiltration, Solid Snake, qui n'est pas sans nous rappeler Steven Seagal dans ses meilleurs moments, devra aussi affronter les Space Seals, d'anciens équipiers passés du côté du Fox Hound.

En haut à droite, la nouvelle jauge vous indique un danger à 99,99 % !

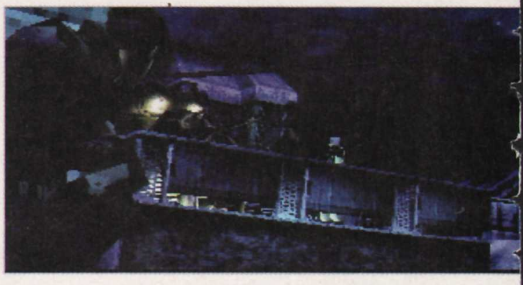
TECHNIQUE

Impressionnant, Metal Gear l'est. Techniquement, bien sûr. Un environnement en 3D temps réel où la profusion de détails donne une parfaite illusion de réalisme. Une intelligence artificielle particulièrement développée qui, pour une fois dans un jeu vidéo, nous fait véritablement redouter les réactions de l'adversaire. Pour sa présentation à Atlanta, le titre phare d'Hideo Kojima mettait en avant de toutes nouvelles options de jeu comme un indicateur de risque. Celui-ci, situé en haut à droite de l'écran, permet au joueur de savoir, suivant un pourcentage, quel est le risque d'être repéré par l'ennemi. Autre nouveauté : la compatibilité Dual Shock. A chaque échange de tirs, la manette vibre pour des sensations inédites. Ces atouts concourent à faire de Metal Gear le titre événement de cet E3 1998.

A PRIORI

Plus que tout, Metal Gear représente l'émergence d'un genre nouveau tout comme Resident Evil ou Tomb Raider purent l'être à leur sortie. Sa seule originalité devrait lui assurer les faveurs d'un public avide de réelles innovations, plus dans le fond que dans la forme. Reste à espérer que l'aventure ne se terminera pas en une poignée d'heures, ce qu'on ne découvrira que le 3 septembre prochain, date à laquelle le titre sera disponible au Japon.

Un jeu d'infiltration plus que d'action. Un genre un peu à part.



Sur le net : *http://www.konami.com*

EDITEUR : KONAMI
DÉVELOPPEUR : KONAMI
DATE DE SORTIE : 27 NOVEMBRE 98
GENRE : ACTION TACTIQUE

Hidéo Kojima, créateur de Metal Gear

PlayStation Magazine : Quand le projet a-t-il vu le jour ?

Hidéo Kojima : Je pense à ce jeu depuis 1993 mais nous n'avons commencé que trois ans plus tard, en 1996.

PM : Avez-vous pu y mettre tout ce que vous souhaitiez ?

HK : Nous avons utilisé la PlayStation à 120 % de ses capacités ! Nous sommes aujourd'hui plus de trente à nous atteler à la tâche. Toutefois, la console a ses limites, pas notre imagination !

PM : Le scénario nous réserve-t-il quelques surprises ?

HK : Il y aura deux fins radicalement différentes en fonction des actions des joueurs. Cela dit, il faut huit heures pour finir le jeu en le connaissant par cœur alors, il devrait y avoir de quoi faire !

PM : En quelques mots, qu'elle pourrait être la philosophie de Metal Gear ?

HK : Metal Gear, contrairement à de nombreux jeux d'action, lance un appel très fort contre la guerre et les armes nucléaires. Le premier principe du jeu est simple : il s'agit d'éviter d'être découvert par l'ennemi.

Crash Bandicoot 3

Pour la troisième fois, l'équipe de Naughty Dog a propulsé le plus célèbre des bandicoots dans un monde zoli et merveilleux. Crash is back, part 3.

L'HISTOIRE

Nous en savons peu, Jason Rubin de Naughty Dog, ayant préféré garder le secret sur certaines des nouveautés de Crash 3. Seule certitude : le bandicoot utilise une machine à remonter le temps. Crash traverse sans relâche les époques, du Moyen Age à la Chine des samouraïs, jusqu'aux fonds marins de 20 000 lieues sous les mers. Ultime précision : Cortex est toujours présent mais ce n'est pas l'ennemi le plus puissant du jeu...

Une sacrée quantité de nouveaux effets visuels sont au menu de ce trosième opus des aventures du plus déjanté des bandicoots.

TECHNIQUE

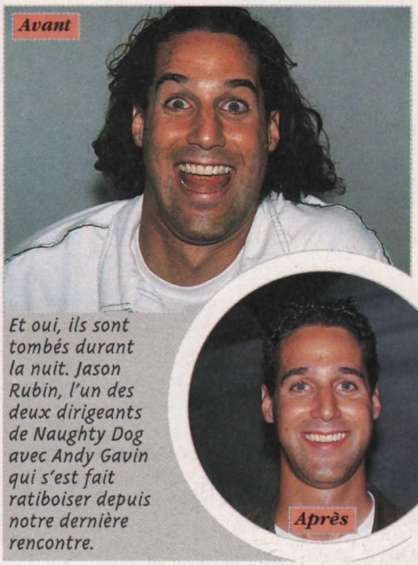
Les «chiens méchants» de Naughty Dog ont, une fois de plus, fait sensation. Non seulement ils sont parvenus à éliminer tout effet de brouillard à l'instar d'Insomniac à l'origine de Spyro, mais ils ont aussi réussi à exploser les capacités de la PlayStation. Souvenez-vous, dans Crash 2, l'animal à poil pouvait nager dans la boue (on appelle cela un effet de Z-buffer) et son image se reflétait sur la glace. Dans Crash 3, la bestiole nage dans des mares d'eau noire, la partie basse du corps immergée (sans aucun bug, cela va de soi), alors que l'autre moitié de son corps d'athlète se réfléchit simultanément sur la surface aqueuse. «Sony croyait qu'il était impossible que la PlayStation fût capable de générer un tel effet», précise Jason. A se demander ce que réserve la suite des productions Naughty Dog.

A PRIORI

Rares sont les suites, au cinéma comme en matière de jeux vidéo, qui parviennent à surprendre le joueur chaque fois davantage. Les Californiens de Naughty Dog ont tenu le pari et Crash 3 sera encore cette année un incontournable. Les fans du genre ne seront pas déçus tant les niveaux sont variés. De plus, Crash est venu accompagné de sa sœur (qu'il est également possible d'incarner) et il dispose désormais d'une arme ! Que du bon, que du neuf !

EDITEUR : SONY COMPUTER OF AMERICA
DÉVELOPPEUR : NAUGHTY DOG
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 98
GENRE : PLATE-FORME

Sur le net ***http://www.naughtydog.com***



Et oui, ils sont tombés durant la nuit. Jason Rubin, l'un des deux dirigeants de Naughty Dog avec Andy Gavin qui s'est fait ratiboiser depuis notre dernière rencontre.

Naughty Dog, good Crash*

On peut avancer sans se tromper que Naughty Dog est à l'origine d'une saga qui fera date dans l'histoire des jeux de plates-formes. Cela dit, Crash 3 est le dernier titre de l'association Naughty Dog - Universal Studios Interactive. Et Jason de conclure : «Nous travaillons déjà sur un soft radicalement différent de ce que vous avez l'habitude de voir sur console, un jeu prévu pour l'an prochain dont vous me direz des nouvelles...»

PlayStation Magazine : Cher Jason, pourquoi avoir réalisé la suite d'une suite ?

Jason Rubin : Pour faire parler les bavards... Je rigole ! En fait, dans Crash 3, nous avons prouvé qu'il était possible de pousser encore plus loin les limites de la PlayStation. Le jeu est plus rapide, nous avons encore optimisé le moteur 3D, les niveaux sont plus beaux... Crash 3 n'est pas une vulgaire suite mais un jeu qui peut parfaitement être pris séparément avec des effets visuels novateurs.

Dans le jeu, Crash se déplace sous l'eau et l'on peut voir des effets de distorsions. Comment êtes-vous parvenus à ce résultat ?

C'est une idée d'un de nos développeurs qui a beaucoup travaillé sur la M2, la console de 3DO. Il appelle cela «l'effet caustic» et c'est un secret de fabrication.

Tu n'en as pas marre de voir Crash sur un écran de télévision ?

Non, j'adore Crash. J'ai eu mon diplôme voici quatre ans et je crois avoir passé plus de temps à développer la saga des Crash qu'à écouter en cours !

*chien vilain, bon Crash

Spyro

Si secret que nous ne savions pas comment orthographier le titre dans le précédent numéro, Spyro, second jeu d'Insomniac, fut l'un des événements majeurs du salon.

L'HISTOIRE

Le jeu s'adressant principalement aux p'tits n'enfants, la trame de Spyro n'est pas des plus complexes. Ce dragon version Tom Pouce a pour délicate mission de redonner vie à ses aïeux. Ceux-ci ont été cristallisés par un gros orc malfaisant dont l'objectif est de... Chut, gardons, le secret ! On peut simplement vous dire qu'à la fin de l'histoire, ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants (!!!).

TECHNIQUE

Spyro bénéficie d'un moteur 3D novateur, les développeurs d'Insomniac ayant réussi à éliminer tout effet de clipping et de brouillard. Visuellement, cela se traduit par une profondeur inégalée dans l'univers en trois dimensions designé par l'équipe. Concrètement, imaginez qu'un arbre avec des pommes rouges se situe au plus loin dans le décor. Auparavant, cet élément ne serait apparu qu'en faisant progresser le personnage dans sa direction. Désormais, grâce au moteur 3D, l'arbre est visible de très loin, au même titre qu'un ennemi ou une maison. Ajoutez à cela une grande richesse en terme de couleurs et des environnements excessivement variés au sein desquels le gentil dragon vole, court et marche où il le souhaite et l'on peut déjà prédire que le petit frère ne sera pas seul à profiter du spectacle.

A PRIORI

A priori... Ça nous a vraiment plu. Que ce soit les gars d'Insomniac ou le jeu lui-même, nous avons littéralement flashé. Sony Computer désire toucher les plus jeunes ? Si la qualité des futurs softs qui leurs sont destinés reste identique, il y a fort à parier qu'ils atteignent rapidement leur objectif. La concurrence a du souci à se faire tant les concepteurs maîtrisent de mieux en mieux les arcanes de la programmation sur PlayStation...

Tous les écrans de jeu sont issus de la version PC 3Dfx

Sur le net :
www.insomniacgames.com

EDITEUR : SONY COMPUTER OF AMERICA
DÉVELOPPEUR : INSOMNIAC GAMES
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : PLATE-FORME

Ils sont fous ces Insomniac

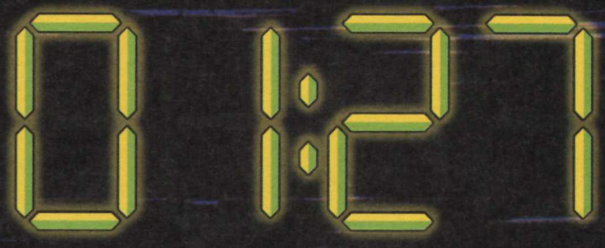
Situé en plein cœur de Los Angeles, Insomniac Games existe depuis plus de trois ans. L'équipe compte actuellement une dizaine de personnes, des passionnés, dont la plupart est à l'origine de leur premier titre sur PlayStation, Disruptor. Curieux, nous sommes allés quérir des infos au sujet de Spyro auprès d'un frenchy, Alain Maindron, animateur doué qui a notamment travaillé sur Ecstatica, un hit sur PC.

PlayStation Magazine : Comment êtes-vous parvenus - brièvement - à réaliser un jeu aussi étonnant graphiquement ?
Alain Maindron : Quatre programmeurs ont conçu un moteur 3D spécifique qui permet d'avoir des textures en basse résolution pour les objets placés dans le fond du décor et dont la résolution et le nombre de polygones augmentent au fur et à mesure que le héros s'en approche.

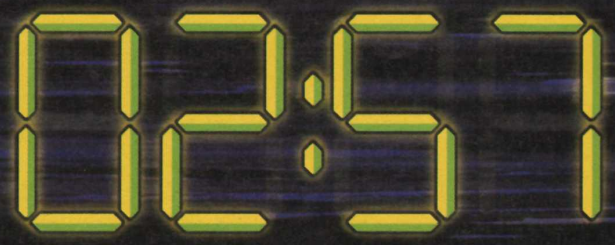
Quel est ton rôle au sein de l'équipe ?
Je me suis occupé de l'animation de Spyro, le petit dragon qui s'appelait Pete au départ. Je me suis également chargé de générer l'intelligence artificielle des ennemis entre eux et à l'égard de Spyro. Par exemple, j'ai fait en sorte que certains ennemis, plus petits et plus faibles que d'autres, puissent au choix attaquer en groupe ou courir se réfugier derrière un plus gros boss afin de se protéger.

Comparé à Crash 3, comment définirais-tu Spyro ?
L'univers 3D est plus vaste et l'intelligence artificielle plus soignée. Spyro est un jeu où le héros - et le joueur - «respire». On va où on veut, quand on veut.

Ted Price et Alain Maindron, respectivement Président d'Insomniac et frenchy animateur de talent, lui aussi Insomniac.



Votre pire ennemi : le chrono



Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici.

C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste, circuits de qualité"

Licence exclusive du
champion du monde de rallye,
COLIN McRAE

C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE™

RALLY

www.colinmcrae.com

PlayStation

Codemasters

PC CD ROM Windows 95

La version PlayStation est compatible avec la manette DUAL SHOCK™

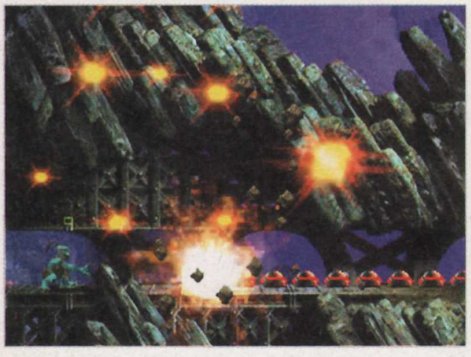
© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

L'exode d'Abe

Développeur de L'Odyssée d'Abe, l'un des jeux phares de l'an passé, Oddworld Inhabitants remet le couvert avec une suite, L'Exode d'Abe, qui décoiffe !

L'HISTOIRE

Pour avoir vu l'intro - extra ! - dans son intégralité, nous pouvons sans faire d'erreur vous compter cette nouvelle fable. Abe - Abraham Lure de son vrai nom - est cette fois mandaté par ses ancêtres pour sauver leurs âmes. Car les odieux Glukkons ont décidé d'utiliser leurs os afin d'en extraire une boisson aux effets aussi revigorants que surprenants. Honteux et désastreux ! Heureusement, Abe veille au grain.



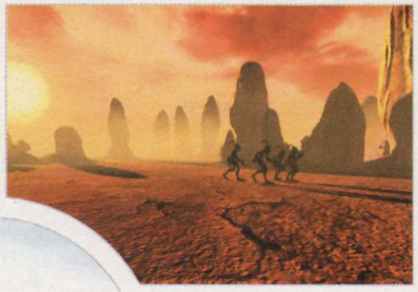
TECHNIQUE

Sciés, soufflés, époustouflés... Ce sont là les termes qui conviennent le mieux lorsqu'il s'agit de fournir une impression sur ce que nous avons vu. Comme l'avait annoncé Lorne Lanning d'Oddworld lors d'une précédente interview, les séquences cinématiques, à commencer par l'intro de cinq minutes, sont d'une finesse et d'une beauté jusqu'à présent inégalées. Le jeu, lui, n'a que peu évolué graphiquement par rapport au premier. En revanche, ce que l'équipe de développement s'est efforcée d'améliorer a trait à l'intelligence artificielle. Les interactions entre les personnages, amis ou ennemis, sont plus nombreuses mais aussi plus variées. Lorsque Abe frappe ses congénères, s'excuse en leur tapant sur l'épaule, fait des pets explosifs ou prend possession d'un Scrab, vous ne pouvez qu'applaudir !

A PRIORI

Réservé aux fans du premier autant qu'aux joueurs qui apprécient les softs creuse-méninges, L'Exode d'Abe peut être d'ores et déjà considéré comme une réussite. Il faut aimer, certes, mais le héros attachant, l'univers baroque et les ajouts côté technique - étonnants et novateurs pour la plupart - en feront craquer plus d'un. D'autant plus que l'interface est plus intuitive et le système de sauvegardes a été amélioré pour plus de confort.

***Sur le net** http://www.gtgames.com/games/oddworld/minisite*



PlayStation Magazine : Les séquences cinématiques sont encore plus somptueuses que dans le premier jeu. Quel est votre secret de fabrication ?

Lorne Lanning : Il y a d'une part le fait que nous connaissons de mieux en mieux les possibilités de la PlayStation et, d'autre part, nous avons renforcé notre infrastructure. D'excellents graphistes sont venus se greffer à l'équipe en place pour venir tapoter sur des PC et des SGI (Silicon Graphics) plus performants et plus rapides en calcul qu'auparavant.

De quoi es-tu le plus fier dans L'Exode d'Abe ?

De l'interaction qu'il peut y avoir entre les personnages. Je parle désormais d'«émotions». Tous sont des êtres vivants à part entière dotés d'une intelligence artificielle très élaborée.

Que préparez-vous en ce moment ?

Un jeu d'un concept totalement inédit intitulé Munch's Oddysee. Nous le développons en prévision de l'arrivée de nouvelles machines plus puissantes comme la PlayStation 2. Je le répète : quand vous le verrez, vous ne vous en remettrez pas !

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : ODDWORLD INHABITANTS
DATE DE SORTIE : OCTOBRE 98
GENRE : PLATE-FORME/REFLEXION

Etrange de chez Oddworld

Le terme «odd» en anglais signifie étrange. L'adjectif s'applique parfaitement à l'équipe ainsi qu'à ses deux chefs charismatiques, Lorne Lanning et Sherry McKenna, deux pros de l'imagerie de synthèse. Depuis trois ans, Oddworld Inhabitants ne cesse de s'enrichir de nouveaux talents en prévision de Munch's Oddysee, jeu révolutionnaire prévu pour l'an prochain sur des consoles d'une ère nouvelle.

Legacy of Kain : Soul Reaver

Avec Metal Gear, la suite de Legacy of Kain s'impose comme le jeu le plus intéressant du salon. Avec le moteur 3D le plus puissant sur PlayStation, et une ambiance d'enfer, Soul Reaver sera un chef-d'œuvre ou ne sera pas !

L'HISTOIRE

Assumant qu'à la fin du premier volet les joueurs opteraient pour la damnation du monde plutôt que sa reconstruction, le scénario de Soul Reaver place le joueur dans un monde dominé par les vampires, où les humains ont été réduits en esclavage, le soleil ne brille plus, et Kain règne en maître. Vous jouez Raziel, l'un des 6 lieutenants du seigneur vampire, qui après avoir été disgracié revient sous la forme d'un Reaver, entité se nourrissant d'âmes.

TECHNIQUE

Impressionnante. C'est le moins qu'on puisse dire, puisque Soul Reaver dispose à n'en pas douter du moteur 3D le plus puissant jamais élaboré à ce jour sur PlayStation. Fluidité, distance d'affichage, effets lumineux à couper le souffle sont déjà bien au-delà des productions actuelles, mais non content d'offrir un univers cohérent où la finesse des textures permet de rendre une ambiance gothique digne d'un film grand spectacle, Crystal Dynamics nous offre 2 dimensions coexistantes : le monde matériel et le monde des esprits. Raziel pourra passer de l'un à l'autre, donnant lieu à un morphing époustouflant où les colonnes s'inclinent, les éclairages se modifient et les murs s'incurvent ! Le tout sans le moindre ralentissement et sans s'arrêter de jouer. Le personnage pourra s'approprier les pouvoirs des autres vampires après les avoir tués, et l'aventure promet de longues heures de jeu non-stop, puisqu'il n'y aura pas de loading, pas d'écran d'inventaire, pas la moindre interruption !

Les éclairages et transparences de Soul Reaver sont criantes de vérité.

A PRIORI

C'est sûr, Legacy of Kain : Soul Reaver s'imposera comme l'un des meilleurs jeux PlayStation aux côtés de FFVII ou de Metal Gear. La richesse des combats, du gameplay et de l'ambiance, ainsi que la beauté graphique ne pourront que faire oublier les nombreux défauts du premier, qui fut néanmoins un très bon jeu. C'est 11 boss, 20 ennemis différents qui vous attendront, mais aussi bien des surprises, avec des alliés et un aspect aventure qui reste la priorité des développeurs. Nous regrettons l'impossibilité de vous en montrer plus que ces quelques photos !

C'est à Crystal Dynamics que nous devons des titres aussi prestigieux que Gex 3D, Pandemonium ou Legacy of Kain. Ce studio talentueux basé en Californie fut fondé en 1992, et le premier à publier un titre console sur 32 bits ! L'optique de développement chez Crystal est simple : un jeu vidéo se fait comme un film. Toujours à la pointe techniquement, ses productions autrefois publiées par BMG en France cherchent actuellement un nouveau distributeur. Quoiqu'il arrive, nul doute qu'avec un titre comme Soul Reaver, la bataille doit être dure !

EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : AVENTURE/ACTION

Sur le net *http://www.crystald.com*

Silent Hill

L'une des rares surprises de cet E3, Silent Hill exploite la veine des jeux d'atmosphère et d'horreur. A déconseiller aux fillettes.

L'HISTOIRE

Des couloirs sombres et désertés, un faisceau de lampe torche qui éclaire quelques armoires rouillées et cabossées, le tic-tac d'une horloge dissimulée dans un recoin inaccessible... Qu'est-il arrivé à Silent Hill ? Le joueur, amnésique, recherche sa fille disparue et enquête dans une ville hostile et dépeuplée dans laquelle zombis et morts vivants semblent avoir élu domicile. Le plus dur sera de ne pas mourir... de peur.

Des visages modélisés à la perfection.

TECHNIQUE

Après le succès phénoménal de Resident Evil, l'éditeur japonais Konami tente lui aussi sa chance sur ce nouveau créneau très en vogue des jeux d'atmosphère et d'horreur. La recette est simple : quelques morts vivants, une bonne intrigue, une bande sonore que Wes Craven et David Cronenberg ne renieraient pas et le tour est joué ou presque. Mais Silent Hill frappe au premier abord par la qualité de ses séquences cinématiques plus que par le jeu en lui-même. «Les séquences CGI (Silicon Graphics) de Silent Hill sont les meilleures que Konami ait jamais réalisées» confie Jon Sloan, responsable du marketing dans la filiale américaine. La modélisation des visages des personnages mis en scène touche de près la perfection. Ces scènes qui expliciteront l'histoire au fur et à mesure des investigations, donneront une consistance inégalée à l'intrigue. Un véritable film qui accompagnera une quête juste bien flippante.

A PRIORI

En profitant de l'engouement incroyable dont a bénéficié Resident Evil et en exploitant habilement les concepts maladroitement mis en scène dans The Clock Tower (PlayStation Mag n°16), Silent Hill pourrait bien devenir l'un des outsiders dans la course aux jeux d'exception. Konami démontre ainsi brillamment que la qualité d'un jeu dépend autant de sa réalisation que de son concept. Une leçon dont les développeurs amateurs de courses automobiles et de Doom-like sauront, c'est à souhaiter, s'inspirer

Une atmosphère angoissante très à la mode.

EDITEUR : KONAMI
DÉVELOPPEUR : KONAMI
DATE DE SORTIE : COURANT 99
GENRE : AVENTURE/HORREUR

A Konami history

En 1969, M. Kouzuki pose les bases de ce que deviendra Konami. En près de 30 ans d'existence, Konami a développé sur toutes les machines du MSX à la Nes jusqu'à aujourd'hui la PlayStation. Outre la série des Metal Gear, Konami s'est aussi illustré avec ses Track and Field ou bien encore, grâce à sa branche XXL dédiée aux jeux de sport, aux ISS. Malgré une période de creux relative entre 1996-98, l'éditeur nippon devrait revenir dès 1999 sur le devant de la scène et montrer ainsi que 30 années d'expérience sont profitables

Sur le net :
http://www.konami.com/

V-BALL

BEACH VOLLEY HEROES

Passez l'été sur une plage de 10 cm²

V-BALL,
LA PREMIÈRE SIMULATION DE BEACH VOLLEY
SUR PLAYSTATION.

PlayStation

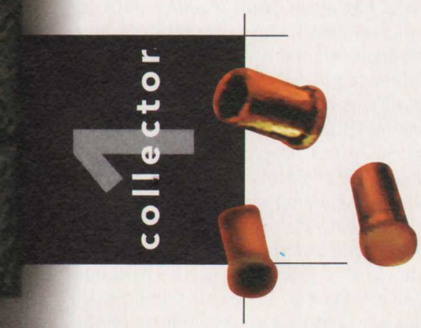
INFOGRAMES DISTRIBUTION

FUNSOFT

© 1997 FUNSOFT. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par FUNSOFT. Développé par Studio. V.I.T., Inc. "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 INFOGRAMES All Rights Reserved.

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives - medialect

Alors Duke, encore de nouvelles admiratrices !?



Duke Nukem existe et ceux qui un jour ont eu la chance de croiser sa route en gardent un fabuleux souvenir (sauf les aliens, bien entendu). Tenez, quand Duke a franchi les portes de cette petite écurie de Pennsylvanie, Maxence et Gloria n'en croyaient pas leurs yeux. Elles ont succombé à son sens de l'humour unique et à son charme ravageur, tout comme vous (mais pas forcément pour les mêmes raisons). Alors rendez-vous sur vos consoles, vous aussi, **vous allez bientôt le rencontrer.**

Sacré Duke va !

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3D REALMS

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/mn

www.xanaweb.com

Shao Lin

Conscient du fort potentiel des jeux multi-joueurs, THQ propose un soft de combats pour quatre joueurs.

Sur le net http://www.thq.com

L'HISTOIRE

Six grandes écoles chinoises d'arts martiaux se livrent un combat sans merci. Le joueur n'a plus qu'à choisir son camp, les techniques de combats à employer, chaque école ayant un style spécifique et très particulier. Une longue session en mode entraînement sera indispensable avant de se lancer dans des parties où il s'agit d'affronter jusqu'à six adversaires simultanément !

Un jeu de combats où il sera possible de jouer à quatre !

TECHNIQUE

Difficile aujourd'hui de rivaliser, d'un point de vue purement technique avec les deux grands que sont Namco dans le domaine de la 3D et Capcom pour la 2D. Tekken et la saga des Street Fighter ont placé la barre très haut. Il fallait donc, pour susciter un tant soit peu l'intérêt de joueurs particulièrement exigeants se rabattre du côté des idées ce qui, ces derniers temps, n'est pas l'atout majeur de la plupart des productions. Pourtant, THQ, habitué de notre rubrique des Courts Métrages propose un titre qui aura au moins le mérite d'être original. Dans ce jeu de combats, il sera ainsi possible de jouer à quatre simultanément. Une première sur PlayStation. De plus un mode quête intégrera des données de jeu de rôles de façon à rendre les personnages plus attachants et à renforcer la trame très légère sur laquelle repose cette succession de combats.

T-HQ champion du monde ?

La réputation de THQ a tendance à précéder ses produits. Habitué des productions médiocres depuis le temps des 16 bits, spécialiste des adaptations de licences (WCW, Disney ou Lucas) sur Game Boy, THQ développe, édite et distribue de nombreux produits partout dans le monde. D'où une augmentation de plus de 300 % de ses bénéfices pour la dernière année fiscale ! Comme quoi la qualité n'est pas forcément la clé du succès lorsqu'il s'agit de vendre.

A PRIORI

Reste a savoir si la technique sera à la hauteur, les idées ne suffisant pas à faire d'un titre un best-seller. Cependant, en tentant de rendre les jeux de combats plus conviviaux, THQ propose une alternative intéressante aux Tekken et autres Street Fighter limités aux duels traditionnels.

EDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : POLYGON MAGIC
DATE DE SORTIE : COURANT 99
GENRE : COMBAT

T'ai Fu

Loin des dinosaures, Dreamworks crée un nouveau personnage dans le plus pur style B.D.

Un jeu d'actions traditionnel techniquement abouti.

EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 1998
GENRE : ACTION

L'HISTOIRE

T'ai, tigre expert en kung-fu, parcourt la Chine dans un combat solitaire. Une espèce de David Carradine qui aurait changé de continent et qui y rechercherait un ancien héritage perdu. Une quête un peu mystique durant laquelle notre tigre féru d'arts martiaux devra se débattre comme un beau diable puisqu'il s'agit ici d'un traditionnel beat'em all, un jeu d'action à progression.

TECHNIQUE

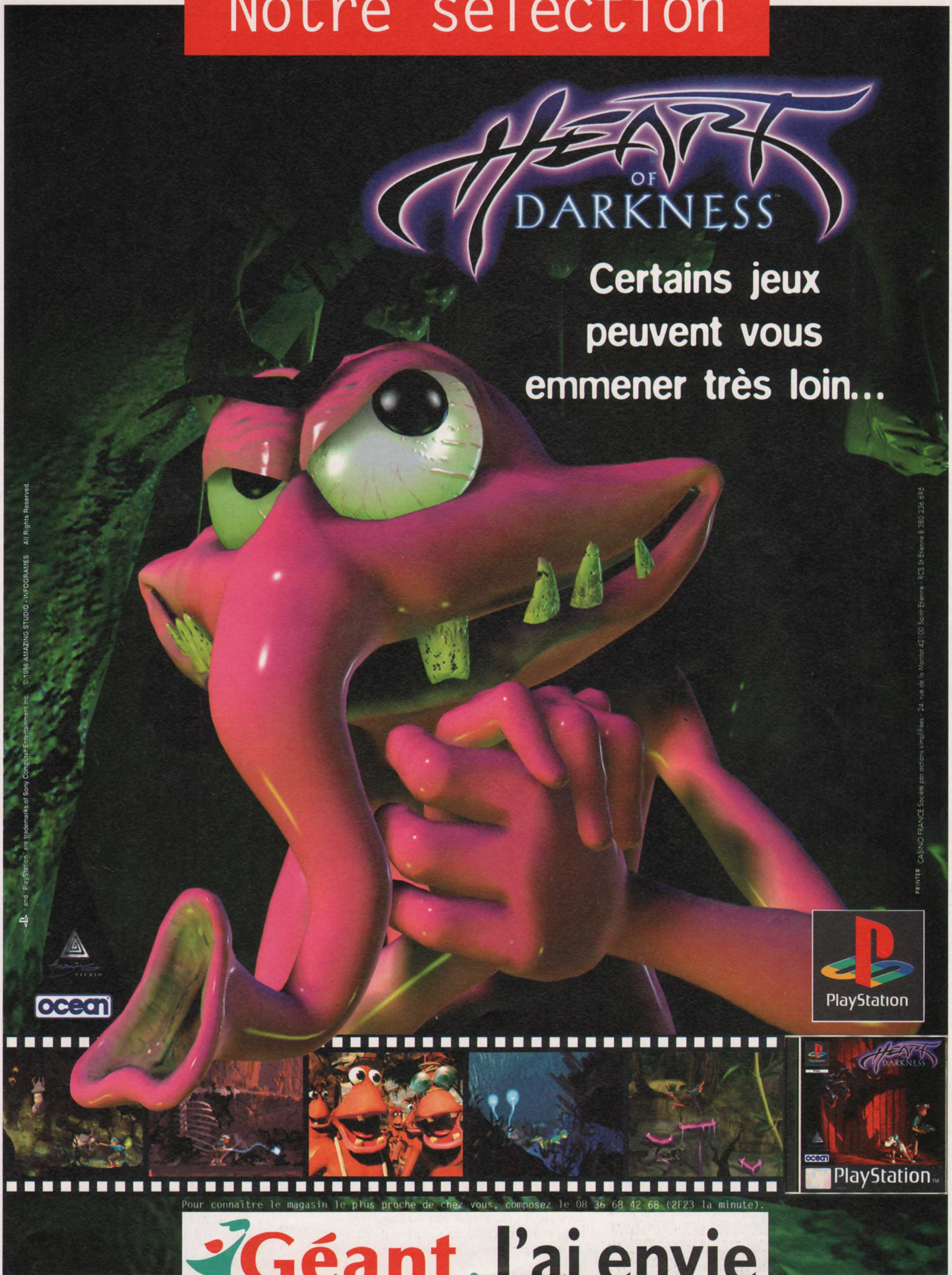
Mais avant d'arriver au Dragon Master, T'ai devra traverser 20 niveaux de toute beauté, peuplés de créatures modélisées de façon étonnante. Pour l'occasion, la Dreamworks aura utilisé la même technologie mise en oeuvre dans Lost World : le Morph-X. On peut donc raisonnablement s'attendre à voir dans T'Ai Fu des personnages animés à la perfection d'autant plus que le personnage principal lui-même a été l'objet d'un travail colossal. Conclusion, ce dernier semble tout droit sorti d'un dessin animé !

A PRIORI

Une fois encore, avec la Dreamworks Interactive à la barre, on peut être sûr des qualités techniques du produit. Reste qu'après Lost World on a le droit d'être sceptique quant aux compétences de la société de Spielberg à faire des jeux jouables ou tout simplement intéressants. T'ai Fu relèvera-t-il le défi ? Rien n'est moins sûr.

Sur le net http://www.dreamworksgame.com

Notre sélection



and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
PRINTER CASINO FRANCE Société par actions simplifiées - 24, rue de la Monta 42100 Saint-Etienne - RCS St-Etienne B 380 226 695

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

LAPD 2100 AD

Los Angeles est en flammes et il n'y a qu'une seule personne capable de mettre un terme au chaos. Et si Robocop n'était pas mort...

Sur le net http://www.ea.com

Total Destruction en plein Los Angeles et des airs de Syndicate Wars.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
DATE DE SORTIE : 25 SEPTEMBRE 98
GENRE : ACTION

L'HISTOIRE

Quand on regarde Los Angeles aujourd'hui on se doute un peu de l'allure qu'aura la mégapole au XXII[e] siècle. Dans une cité où le crime organisé sème le désordre, il ne reste qu'une seule solution la police, le LAPD, Los Angeles Police Department. Avec plus de trente armes différentes, il faudra ensuite faire le ménage dans 12 niveaux de Venice Beach à Griffith Park, les véritables quartiers de L.A. ayant été modélisés pour l'occasion.

TECHNIQUE

S'inscrivant dans la lignée des Strike (Soviet et Nuclear), LAPD 2100 AD exploite un tout nouvel univers que les cinéphiles amateurs de Robocop connaissent d'ores et déjà. Une Los Angeles dévastée et reconstituée intégralement, ce que les joueurs, américains tout du moins, sauront très certainement apprécier. D'autant que deux joueurs pourront faire régner l'ordre simultanément à l'écran. Pour ne pas vous dépayser, l'équipe de développement a conservé le moteur 3D qui faisait tout l'intérêt des Strike. Seule l'échelle de représentation change puisqu'à l'écran, le robot (qui est aussi un hovercraft) n'apparaît pas dans les mêmes proportions que les hélicoptères de la célèbre saga. Néanmoins, la recette devrait quant à elle toujours fonctionner, les amateurs«d'urban violence», un autre concept particulièrement à la mode, devraient à coup sûr s'y retrouver.

Un jeu d'action dans la grande lignée de la saga des Strike.

A PRIORI

On ne change pas une formule gagnante. Electronic Arts exploite le concept des Strike jusqu'au bout avec LAPD. Reste à souhaiter que les changements de lieux (zone urbaine) et de personnages (mech d'assaut) suffiront à relancer l'intérêt d'un genre qu'on a d'ores et déjà beaucoup vu sur PlayStation. La réponse dans notre numéro de septembre pour un travelling complet, si le titre n'est pas comme il arrive souvent, retardé en dernière minute.

Electronic Arts, leader mondial

EA est aujourd'hui considéré comme l'éditeur, développeur et distributeur numéro un au monde. Fondé en 1982, Electronic Arts affichait sur l'année 1997 un chiffre d'affaires de quelques 860 millions de dollars (5 590 000 000 de nos francs). Outre la saga des Strike, des produits comme Road Rash ou Need for Speed, EA avec sa gamme EA Sports domine aussi le marché des simulations de sports depuis de nombreuses années (FIFA, NBA Live, PGA Tour etc.). Incontournable, le géant américain (dont le siège se situe à San Mateo en Californie) se cache aussi derrière les labels Origin (Wing Commander) ou Bullfrog (Dungeon Keeper).

YOP COLLECTION ROLLER

"TU SERAIS PAS MAL DU TOUT AVEC CE TEE-SHIRT..."

6 étiquettes YOP + 44 F*

Tee-shirt "Roller" Hanes
Une exclusivité YOP. Prix public 99 F.

...ET MÊME "CANON, CANON" SI TU PRENDS LES ROLLERS !"

10 étiquettes YOP + 454 F*

Rollers ROLLERBLADE Modèle Viablade
Technologie Triforce et platine intégrée.
Prix public 699 F.

Collectionne les étiquettes YOP Collection Roller et commande le tee-shirt exclusif Hanes, les rollers Rollerblade, le poster YOP Collection Roller et le sac JanSport spécial rollers.

Tu trouveras le bon de commande et les modalités pour profiter des offres exclusives de la Collection Roller au dos des étiquettes YOP Collection Roller sur les **YOP 750 g** porteurs de l'opération, ainsi que sur les **nouveaux formats 500 g et les FREE YOP.**

Les années YOP

*Frais de gestion et port inclus. Offres valables du 01.05.98 au 31.03.99, réservées uniquement à la France métropolitaine. Photos et illustrations non contractuelles. Toutes les illustrations ont été créées pour YOP par les étudiants de l'École de Design CRÉAPOLE-ESDI. Droits cédés.

RCS SODAAL INTERNATIONAL 352 726 194 PARIS - CRÉATION Les Corsaires

O.D.T.

Présenté dans un précédent numéro, O.D.T. est actuellement en cours de finalisation chez Psygnosis en France. De la grande aventure sur petit écran en perspective.

L'HISTOIRE

Dans un univers à la Jules Verne, à bord d'un zeppelin, des hommes et des femmes prêts à tout ont été chargés d'apporter une perle aux pouvoirs bénéfiques et capable de sauver un peuple en voie d'extinction. Hélas, lors du survol d'un territoire interdit, un orage éclate et le dirigeable échoue en haut d'un mystérieuse tour. Dans le tumulte, la perle disparaît pendant que d'étranges monstres pointent le bout du museau...

TECHNIQUE

Avant d'entamer un projet de cette envergure, l'équipe de développement a planché sur un élément indispensable dans la conception d'un bon jeu, à savoir «créer une belle histoire», selon leurs propres termes. Passionnés par ce qui s'annonce comme l'un des hits - et oui, encore ! - de fin d'année sur PlayStation, nous avons eu du mal à stopper Jean, Alexis et Jean-Baptiste dans leur élan... A première vue, le jeu a l'air vaste, les énigmes requièrent pas mal de logique et, graphiquement, les niveaux ont été méticuleusement travaillés. Ajoutez à cela une grande variété dans les monstres en 3D et aux mouvements réalistes grâce à la motion capture, un soupçon de RPG (il est possible de modifier les caractéristiques du héros incarné) et vous comprendrez pourquoi nous attendons la sortie d'O.D.T. avec impatience.

A PRIORI

La french touch a de nouveau frappé ! Nous sommes ravis de constater que la France est de moins en moins en reste dans la conception de jeux de qualité. Plus la PlayStation se vend, plus des équipes de développement se montent avec pour objectif la réalisation d'un soft à fort potentiel. Concernant O.D.T., l'originalité du concept et le moteur 3D irréprochable immergent le joueur dans un monde à part... Nous sommes sur la bonne voie, définitivement !

EDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : AVENTURE/RÉFLEXION

ODéTé mais pas taré.

Une partie de l'équipe ayant travaillé sur le premier Adidas Power Soccer, dont Jean-Baptiste Bolcato, s'est attelée au projet O.D.T. Un projet ambitieux que la branche française de Psygnosis a souhaité garder secret pendant plusieurs mois. «Nous ne voulions pas décevoir en montrant de façon prématurée une version du jeu.» Compréhensible et légitime de la part de développeurs qui se sont malgré tout confiés à nous.

PlayStation Magazine : Que signifie le sigle «O.D.T.» ?

Jean-Baptiste Bolcato : Au départ, il s'agissait d'un jeu de mots. Il fallait prononcer chaque lettre avec un accent anglais. Cela donnait «oddity» qui, selon nous, devait signifier quelque chose comme «étrange». En Angleterre, on nous a alors dit que ce mot n'existe pas dans le vocabulaire. Nous l'avons conservé cependant car nous trouvons qu'il a une connotation mystérieuse... D'autre part, O.D.T. peut vouloir dire : «Escape Or Die Trying» (Sauve-toi ou meurt en essayant, littéralement, NDLR).

P.M : Pour le jeu, vous avez semble-t-il créé une nouvelle forme d'intelligence artificielle ?

JBB : Nous avons inventé l'«artificial stupidity system» qui s'applique aux monstres de la tour. De cette IA résulte des attitudes et des comportements très différents. Une créature apeurée criera avec des variantes dans la voix, et si elle est blessée, elle pourra appeler de l'aide ou fuir.

P.M : Les séquences cinématiques, l'intro notamment, sont de toute beauté...

JBB : Chaque scène en images de synthèse a été conçue par un pôle de développement externe à l'équipe d'O.D.T. Ce pôle se situe dans les locaux de Psygnosis en France et comporte des graphistes ultra spécialisés dans ce type de réalisation. Travailler ainsi s'avère être d'une redoutable efficacité et au final cela se ressent amplement.

Sur le net : http://www.psygnosis.com

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Découvrez en exclusivité chez Micromania

les premières images du plus grand Salon International du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !

FUN Radio

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3™

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98

PlayStation

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

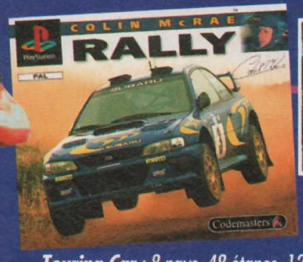
OFFRE EXCEPTIONNELLE

LA PLAYSTATION + LA DUAL SHOCK 990F*

Joypad analogique vibrant : les sensations que vous ressentirez vous transporteront dans une nouvelle nouvelle dimension !

LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION

*Un nouveau jeu **de baston** aux enchainements rapides, aux **graphismes époustouflants** et aux personnages énormes ! **Un jeu innovant** : contre des attaques et aires de combats limités. **À ne pas manquer !***



*La nouvelle référence des simulations de rally par **les créateurs de Toka** **Touring Car** : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques et réparartions, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes, ralentis des course... **L'intégrale de la simulation !!***

*Un exploit technique pour un jeu de rêve : graphismes étonnants et réalisation parfaite alliés à un savant mélange d'énigmes pour un pur jeu de plateformes. **Des dizaines d'heures de jeu en perspective.***

GRATUIT

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!

COUPE DU MONDE 98

*Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 mn : la finale de la Coupe du Monde. **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...*

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

RESIDENT EVIL 2

*Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore **plus loin dans le gore**. Plus loin dans le mystère aussi, avec des **énigmes bien pensées et une aventure complexe**. Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie. Retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Les décors et le bestiaire sont **de toute beauté**, et les nombreuses séquences cinématiques en font un **véritable film à suspense**. À déconseiller aux âmes sensibles...*

Voyage au cœur de l'horreur

GRAN TURISMO

La simulation de course du siècle

THE REAL DRIVING SIMULATOR

*Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité sur PlayStation, **un jeu à couper le souffle** ! Possédant une **durée de vie fabuleuse**, **Gran Turismo** est sans contexte un **Mégahit** ! Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés avec la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une **gifle esthétique.***

FUN Radio

Découvrez en exclusivité chez Micromania

les premières images du plus grand Salon International du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98

8 NOUVEAUX MICROMANIA

Vitrolle • Toulon • Les Halles 2 • Annecy Aubagne • Ecully • Nantes • Orléans

NEW **Road Rash** est de retour après une bonne cure de jouvence ! Sur le même principe et **entièrement en 3D** : motos, hard-rock et baston à fond les manettes. Vous enfilerez à une vitesse hallucinante des km de bitume sur les interminables routes des USA. Et gare à tous ceux qui tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. **Un titre indétrônable** dans le coeur des motards et finalement unique en son genre.

NEW *Une aventure d'un genre très spécifique : le jeune Alundra a la possibilité de **pénétrer dans les rêves** ! Alors qu'une étrange entité tente de pervertir les habitants de son village, Alundra devra jongler entre l'**exploration de donjons et l'incursion dans les rêves** des villageois. **Une variété sans égal** : tous les combats sont en temps réel, les ennemis présents à l'écran, des pièges nombreux et tordus...*

NEW *Konami vous propulse une nouvelle fois **dans l'aventure** avec un grand "A". Vous êtes aux frontières de nulle part... plus exactement **au milieu du désert**, prêt à **conquérir la tour magique** et son gigantesque labyrinthe. Partez enfin à la quête aux œufs de monstres, apprivoisez -les et affrontez les créatures hostiles pour atteindre enfin le dernier étage de cette satanée tour.*

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ AU FORUM DES HALLES

Vente de jeux recyclés repris dans les Micromania

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 08 15 78

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 août 98

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2 NEW
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA ORLÉANS NEW
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

MICROMANIA VITROLLE NEW
Centre Ccial Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle

MICROMANIA ECULLY NEW
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA MAYOL NEW
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04

MICROMANIA ANNECY NEW
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09

MICROMANIA NANTES NEW
C.C. Beaulieu - 45000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA AUBAGNE NEW
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - Mo & RER Les Halles Entrée Porte Lescaut - 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - A côté de Grand Optical 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Pocket Fighter

Capcom continue dans sa lignée des jeux de combats en proposant cette fois un titre plutôt original qui s'adresse aux plus jeunes ou aux amateurs d'humour déjanté.

L'HISTOIRE

Les plus grands combattants de Street Fighter et de Vampire, persos des grands jeux de bastons de Capcom ont été réunis pour combattre dans un grand tournoi complètement délirant. Chaque personnage se bat pour un idéal différent mais toujours suffisamment idiot, comme devenir une star de cinéma ou obtenir un camion de glace. Une ambiance bon enfant quoi.

TECHNIQUE

Graphiquement très coloré, Pocket Fighter présente des décors qu'on pourrait croire issus de livres pour enfants remaniés par le célèbre Tex Avery, car colorés et fourmillant de détails comiques. Graphiquement très fouillé, il propose en plus une foule d'animations pour chacun des personnages qui composent le jeu (12 au total), ces derniers pouvant déclencher des attaques nombreuses et variées, et même se transformer en homme des cavernes, en infirmière ou encore en ouvrier. Digne d'un dessin animé, l'animation n'est pas en reste et propose des mouvements d'une fluidité exemplaire qui prouve encore que Capcom reste un spécialiste du jeu de combats en 2D.

A PRIORI

Pocket Fighter est un petit jeu rigolo qui renferme beaucoup de possibilités et d'originalités comme ramasser des gemmes pour augmenter la puissance de ses coups durant un combat. Techniquement parfait, il est peut-être un peu trop déjanté pour attirer un public plutôt porté vers Tekken ou Bloody Roar, mais sera un très bon divertissement pour les joueurs occasionnels ou les amateurs de dessins animés.

Une ambiance bon enfant et des graphismes mignons à souhait.

Sur le net *http://www.capcom.com*

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉVELOPPEUR : CAPCOM
DATE DE SORTIE : NON COMMUNIQUÉE
GENRE : COMBAT HUMORISTIQUE

Street Fighter, le business

Sorti en 1988 dans l'indifférence, Street Fighter proposait des combats en un contre un avec possibilité de déclencher des coups spéciaux via des manipulations jugées à l'époque excentriques, et comprenait 8 personnages dont seuls 2 étaient jouables. Puis, en 1991, sortit Street Fighter 2. 8 personnages jouables et attachants, des coups plus faciles à placer et de gros efforts techniques au niveau de l'animation ont fini par en faire un jeu culte, au point que Capcom profitera du filon jusqu'au dernier moment en sortant Street Fighter 2', Street Fighter Turbo, Super Street Fighter, Super Street Fighter X, Street Fighter Zero, Zero 2, Zero 3, Street Fighter 3, Street 3 Second Impact, Street Fighter Ex + Alpha, et enfin le dernier de la série: Street Fighter Ex + Alpha 2. Ouf.

Sakura peut se lancer sur son adversaire armée d'une mobylette.

Rival School

Sur le net http: //www./capcom.com

Après la saga des Street Fighter, Capcom met les champions d'arts martiaux entre parenthèses pour proposer des combats de mauvais garçons japonais d'une violence inouïe.

L'HISTOIRE

En 199X, dans une ville mystérieuse ou 5 grandes écoles co-existent, de plus en plus de jeunes filles disparaissent mystérieusement. Les soupçons des divers élèves se portent sur l'école Justice, connue pour ses bien étranges agissements dans ses classes de science. Dans chaque école, quelques élèves se lancent à la recherche de leurs camarades disparues et devront parfois enquêter avec violence...

TECHNIQUE

Ressemblant beaucoup à Bloody Roar, le jeu propose une animation sèche et violente avec des déplacements intéressants. Comme le système de jeu original le permet, il est possible d'appeler un collègue préalablement sélectionné pour combattre à deux un adversaire, ce qui donne généralement lieu à des débauches graphiques d'effets en tout genre, comme des explosions ou des envolées dans le ciel à peine croyables. Graphiquement assez simple, le soft est cependant suffisamment original dans ses personnages pour proposer des attitudes et des styles de combats assez inédits, notamment avec les combattants en tenue de footballeur ou de volleyeur, ces derniers se battant à coups de ballon.

A PRIORI

Très violent et ne se prenant pas trop au sérieux, Rival School bénéficie d'un savoir-faire Capcom déjà éprouvé dans des dizaines d'autres jeux de combats. Le principe des deux combattants qui peuvent se prêter main-forte est à lui seul une innovation suffisante pour amener les joueurs à pratiquer le jeu de longues heures afin de trouver les meilleures combinaisons de combattants. Rapide et violent, voilà un titre qui mérite qu'on surveille son arrivée.

Capcom saga

Fondé en 1984, Capcom est une société japonaise de jeux vidéo qui a su conquérir le public dès son entrée dans le marché en proposant des jeux très populaires, que ce soit en arcade avec Ghost and Goblins, ou sur les consoles familiales comme Megaman. Très connue pour ses jeux d'action, cette firme basée à Osaka a pris toute son ampleur en lançant la mode des jeux de combats avec le désormais mythique Street Fighter 2. Dirigée par Minoru Sasatani, la section jeux d'arcade de Capcom reste la plus importante de l'entreprise, même si leurs studios situés aux Etats-Unis prennent de l'importance avec des succès comme Resident Evil, création originale pour la PlayStation.

Les effets visuels de certains coups sont très impressionnants.

EDITEUR : VIRGIN
DÉVELOPPEUR : CAPCOM
DATE DE SORTIE : NON COMMUNIQUÉE
GENRE : COMBAT EN ÉQUIPE

Driver

Après Destruction Derby 1 et 2, Reflections Software tente de voler de ses propres ailes. Un exercice périlleux avec un titre a priori classique.

L'HISTOIRE

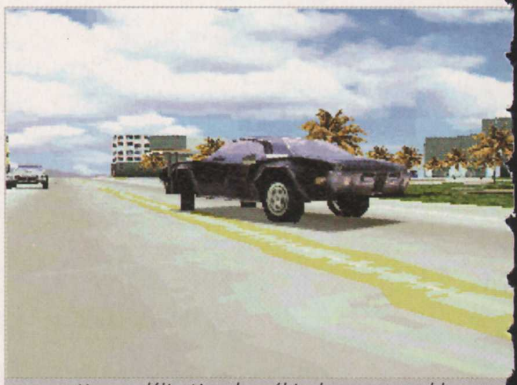
Miami et Los Angeles doivent être, pour les américains, des repères de criminels. Sans doute est-ce pour cela que vous pourrez à loisir vous y promener en convoyant divers colis pour la mafia. Tout comme dans un GTA, il s'agira ici d'être de l'autre côté de la barrière, un hors-la-loi. Avec les flics aux trousses, il faudra, tout comme dans Need for Speed 3, ne pas se faire attraper. Un jeu d'action et de courses dans la grande lignée des Shérif fais-moi peur.

TECHNIQUE

On se souvient de l'excellent Destruction Derby 2 qui parvenait à combiner un gameplay remarquable et une réalisation technique hors pair. Reflections Software sait y faire lorsqu'il s'agit de courses automobiles. Voilà pourquoi Driver devrait être une bonne surprise, techniquement du moins. Car dans le fond, le jeu s'avère être un curieux mélange de GTA et de Quarantine, titre sorti depuis plusieurs années sur PC (Gametek) et dont le concept était peu ou prou identique. On sait donc par expérience que le thème est délicat, souvent sujet à polémique, et qu'il n'est pas évident d'en sortir un soft passionnant. Reste le savoir-faire de Reflections, et la volonté de la part du développeur, de s'imposer en tant que label après s'être éloigné de Psygnosis.

A PRIORI

Une présence discrète pour Reflections Software à Atlanta. Désolidarisé de Psygnosis, le développeur reste aujourd'hui discret et compte sur Driver pour sortir de l'ombre et revenir sous les feux de l'actualité, comme au temps des Destruction Derby.



Une modélisation des véhicules remarquable.

Sur le net *http://www.rflect.demon.co.uk*

EDITEUR : REFLECTIONS SOFTWARE
DÉVELOPPEUR : REFLECTIONS SOFTWARE
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 98
GENRE : COURSE

Bizarre-Psygno, la brouille ?

C'est en 1988 que Martyn Chudley crée son premier jeu sur Commodore 64. Après un passage sur Amiga, Bizarre Creations s'attaque à la Megadrive avec Wiz'n Liz' pour tout de suite s'engager sur la PlayStation. Psygnosis propose alors à la jeune société de créer un jeu autour d'une licence de F1. Après 14 mois, Formula One voit le jour et devient en 1996 la meilleure vente de jeu en Europe (la seconde dans le monde). En acceptant de travailler avec Sega depuis quelques mois, Bizarre Creations s'éloigne de Psygnosis et la rupture pourrait ne pas être loin. Des rumeurs font état d'éditeurs désireux de s'attacher les services de la talentueuse équipe de développement britannique.

Formula One '98

Pour cette nouvelle édition de Formula One, Psygnosis change du tout au tout. Un jeu radicalement différent des précédents épisodes.

L'HISTOIRE

Une fois encore, Formula One vous précipitera sur les plus grands circuits du monde. Comme à l'accoutumée, Psygnosis conserve se licence officielle FOA ce qui autorise l'éditeur à mettre en scène de véritables écuries et pilotes de la saison 98. Un plus pour les adeptes de ce sport.

TECHNIQUE

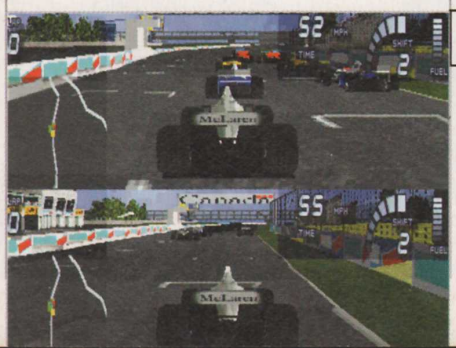
On s'en aperçoit au premier coup d'œil. Ce Formula One là n'a rien à voir avec les précédentes versions. Bien sûr, il s'agit de F1, de circuits et de courses, mais la griffe technique n'est visiblement pas celle de Bizarre Creations à laquelle on commençait à s'habituer. Et pour cause, Bizarre ne s'occupera plus des Formula One ! Psygnosis a confié la réalisation de ce nouvel opus à un autre studio de développement, Visual Science. Pourquoi un tel changement ?

Officiellement, pour que cette édition 98 soit véritablement différente et possède un charme propre. Mais en fait, Bizarre Creations serait actuellement en froid avec Psygnosis et pourrait simplement arrêter de développer pour l'éditeur. Chez Bizarre, on travaillerait déjà sur la prochaine génération de consoles...

A PRIORI

La saga des Formula One changera donc de visage en 1998. Difficile à ce stade de se prononcer sur la qualité finale du produit, mais il faut bien reconnaître que sans le talent de Bizarre Creations, Psygnosis risque d'avoir du mal à imposer cette édition 98.

Sur le net *http://www.psygnosis.com*
mais aussi
http://www.bizarrecreations.com



EDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : VISUAL SCIENCE
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 98
GENRE : SIMULATION

Entraînez-vous dès maintenant à écraser les méchants petits hommes verts !

L'invasion vient de l'Espace

prochainement .../...

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Concours
*2,23 F/mn

PlayStation

L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette horreur... à bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !

KINGPIN JUNGLE

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Intertainment Inc. - medialect

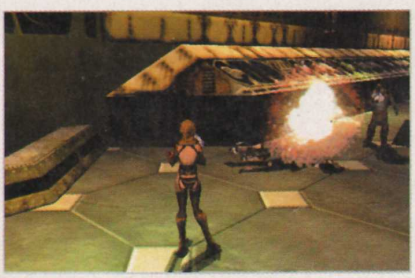
Messiah

Shiny et Perry ont donné naissance à un soft pour le moins étrange, Messiah, ou l'histoire d'un chérubin propulsé dans un monde futuriste et glauque.

L'HISTOIRE

Messiah narre les déboires d'un messie, ange doté de petites ailes lui permettant de se mouvoir dans un univers à la Orwell entièrement conçu en 3D. Son objectif est d'arrêter Satan lui-même. Pour ce faire, il dispose de peu de moyens. En fait, il ne peut agir qu'en prenant possession d'êtres humains, soldats, manants et prostitués, en investissant leur esprit par le dos. Sanglant, étrange voire fascinant.

Bob, le chérubin de Messiah n'est pas un «ange». Il tue, «vole» et détruit pour le bien de tous.



TECHNIQUE

Si David Perry a initié le projet, le plus gros du mérite revient à Rev. Saxs, lead programmer de Messiah. Ce jeune gars à l'allure de rebelle est à l'origine du moteur 3D le plus révolutionnaire qu'il nous ait été donné de voir sur le salon. Ce moteur calcule en temps réel le nombre de polygones nécessaires à un personnage selon son emplacement dans le décor (en premier ou en arrière-plan) et quelle que soit la quantité de protagonistes affichés simultanément. Démonstration : sans aucun ralentissement, le chérubin évite les tirs d'une armée composée d'une quinzaine de soldats au look hyper réaliste. Côté intelligence artificielle, lorsque l'ange envahit l'esprit d'un malheureux, il est possible de tout lui faire faire : de le brûler, de lui casser les jambes afin qu'il appelle à l'aide ou de le supprimer. Maléfique !

A PRIORI

Les avis diffèrent, c'est un fait, au sujet de ce jeu. Prometteur, Messiah ? Personnellement, je le crois. Le concept est novateur et le moteur carrément hallucinant. Reste à déterminer l'intérêt de la chose. Le scénario tiendra-t-il la route ? Admettons toutefois que Shiny a une fois encore fait avancer le schmilblick et ce n'est pas fini. Un jeu de stratégie ultra-secret du nom de Sacrifice devrait pousser encore plus loin les limites du fun à domicile.

Ce jeune mec au look de rebelle n'est autre que Rev. Saxs surnommé plus simplement Saxs. Il est le concepteur du moteur 3D révolutionnaire de Messiah. S'il ferme les yeux, c'est qu'il faisait vraiment très beau à L.A. !

Sur le net http://www.eidos.com/

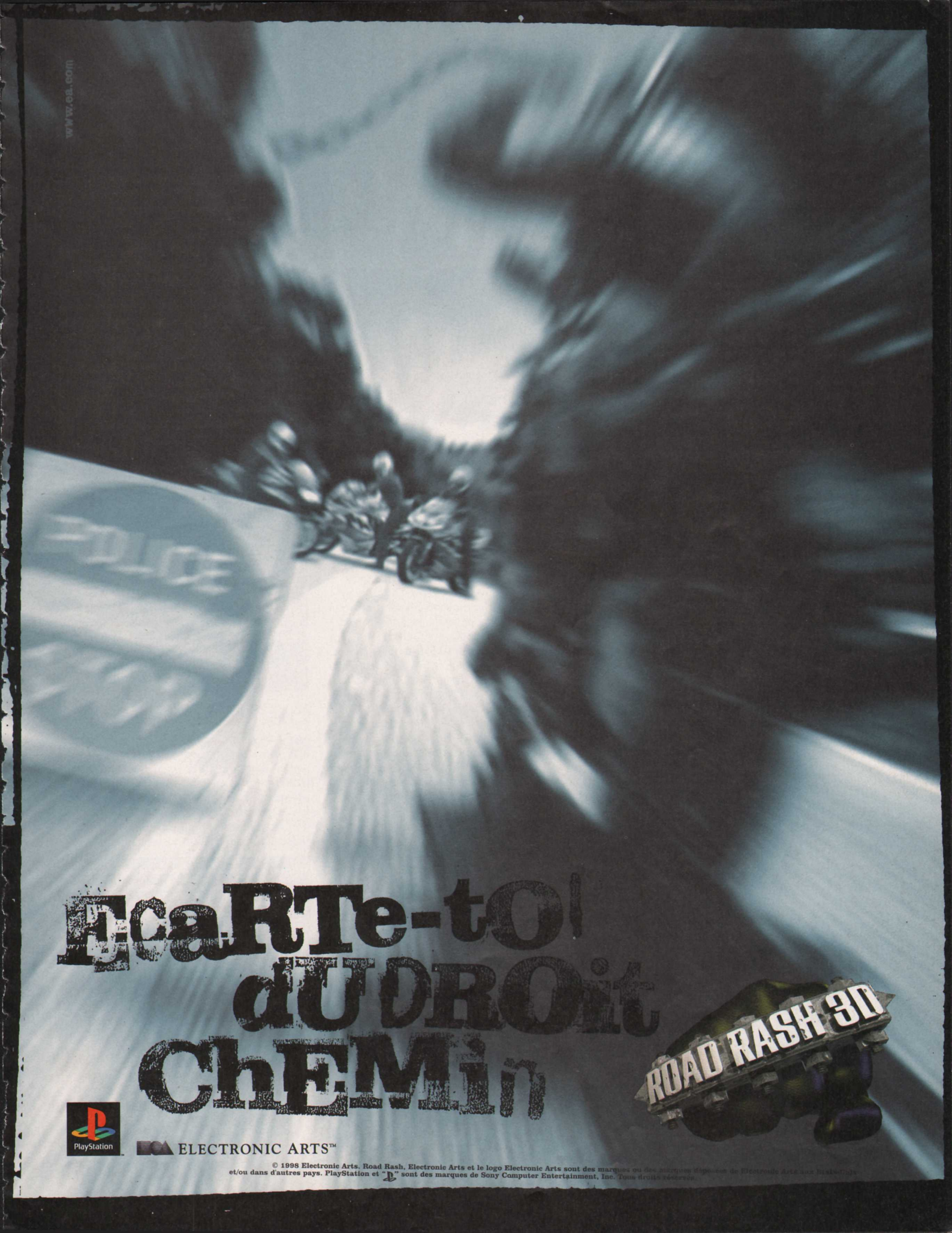
EDITEUR : INTERPLAY
DÉVELOPPEUR : SHINY ENTERTAINMENT
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 98
GENRE : AVENTURE

Il est né le divin Messiah

Depuis que Shiny Entertainment et Interplay marchent main dans la main, les softs parmi lesquels MDK, n'ont pas été des plus marquants. Wild 9 relooké et Messiah seraient a priori les premiers jeux d'une nouvelle génération destinée à redorer le blason du développeur. Certains y croient, d'autres pas. Pour avoir visité leurs locaux et discuté avec les concepteurs, je me permets de parier sur l'avenir...

PlayStation Magazine : Monsieur Perry, depuis Mic & Mac Global Gladiators, sur Megadrive, vous avez fait un sacré bout de chemin...
David Perry : Mes activités ont énormément évolué depuis la création de ce jeu. En tant que président de Shiny Entertainment, je dois gérer plusieurs équipes et m'assurer de notre potentiel de créativité. Pour vous donner une idée de la composition de pool de développement actuel, prenez le Dave Perry de l'époque de Mic & Mac et clonez-le une bonne vingtaine de fois... Des gens qui se battent pour leurs idées, qui portent les cheveux longs et font tout pour voir leur jeu sortir. J'ai une immense confiance en eux.
Qui a eu l'idée d'un jeu de la veine de Messiah ? Messiah résulte d'une combinaison de compétences et d'un certain état d'esprit propre à Shiny. Nous cherchons constamment à nous démarquer. Merci plus particulièrement à Saxs, le développeur du moteur, sans qui Messiah n'aurait jamais été envisageable.
Etes-vous un ange ? Croyez-vous en leur existence ?
J'ai des ailes que je garde pliées en permanence. Fort heureusement, elles ne sont pas très encombrantes... Quant à l'existence d'anges, je crois sincèrement qu'il y a parmi nous des anges vengeurs à l'image de Bob dans Messiah.

Le rêve ! David Perry au volant de sa Dodge Viper d'un rouge flamboyant aux côtés d'Allison Grant. On ne peut pas dire qu'être développeur de talent ne mène à rien.



© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et "PS" sont des marques de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Knockout Kings

Après le football, le basket, le golf, le hockey et le foot U.S., EA Sports s'attaque au «noble art», la boxe, avec en prime des licences qui raviront les adeptes du genre.

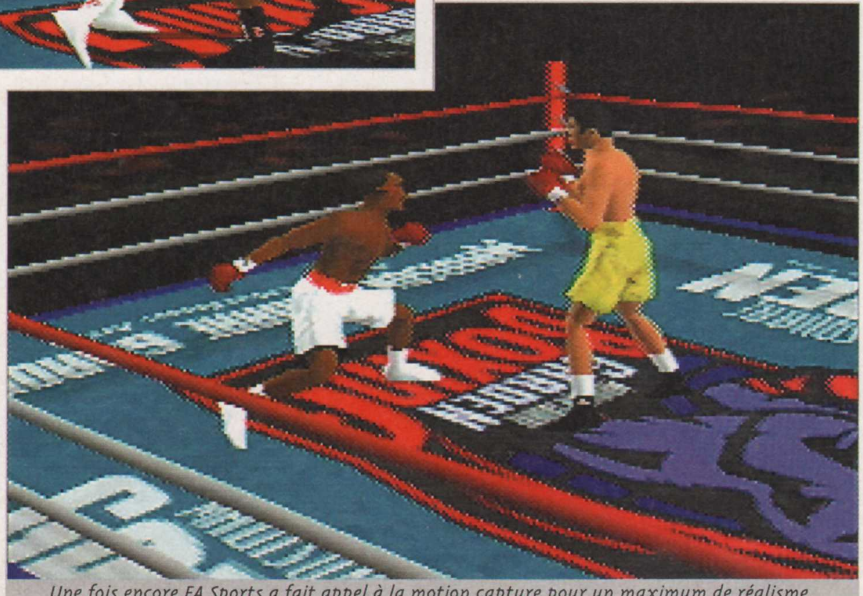
Sur le net http://www.ea.com

L'HISTOIRE

Lorsque 38 boxeurs professionnels se rencontrent, on peut s'attendre à un grand spectacle sportif. Knockout Kings mettra ainsi en scène Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard ou Oscar de la Hoya, ces deux derniers boxeurs s'étant déplacés à Atlanta pour une présentation du jeu très spéciale sur le show. EA Sports avait mis les petits plats dans les grands.

TECHNIQUE

Pour sa première simulation, EA Sports s'est attaché le concours des plus grands noms de la boxe. Afin de faire de Knockout ce que FIFA 98 est aux simulations de football - une référence - le géant américain a mis les moyens. On imagine le montant des transactions pour l'acquisition de licences aussi prestigieuses. Autant dire que pour rentabiliser le projet, le jeu a tout intérêt à susciter l'enthousiasme des foules. Car il faut aussi savoir qu'outre les boxeurs sus-nommés, les Lennox Lewis, Floyd Patterson, Pernell Whitaker, Roberto Duran, Leon Spinks, Larry Holmes, Marvin Hagler ou encore Ray Mancini seront aussi de la partie. Pour tenter de s'imposer dans un genre où il n'y a que peu de représentants, EA Sports a investi massivement. On peut donc espérer que cette simulation, appelée à de multiples mises à jour au fil des années (comme toute la gamme EA Sports) parviendra à se hisser au palmarès des incontournables.



Une fois encore EA Sports a fait appel à la motion capture pour un maximum de réalisme.

A PRIORI

EA Sports n'est cependant pas le seul développeur à être conscient de l'absence de titres en rapport avec ce sport pourtant plébiscité par un public toujours enthousiaste. Voilà sans doute pourquoi l'éditeur britannique Codemasters prépare aussi de son côté une simulation de boxe. Si cette dernière égale en qualité Colin McRae Rally, EA Sports n'a plus qu'à être sur ses gardes.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA SPORTS
DATE DE SORTIE : 2 OCTOBRE 98
GENRE : SIMULATION DE SPORT

EA... Sports avant tout

La gamme EA Sports touche à de multiples disciplines : football, golf, base-ball (aux Etats-Unis), foot U.S., golf, Nascar et basketball. Dans chaque domaine, les titres de l'éditeur font figures de référence. Présents depuis de nombreuses années, ces titres sont l'objet de nombreuses réactualisations dont certaines, par le passé, ne furent pas toujours d'un grand intérêt. En touchant à la boxe, EA Sports pourrait bien créer la surprise et combler ainsi un vide curieusement inexplicable.

PSYGNOSIS

PlayStation

QU'EST-CE QUE VOUS FAITES POUR LES VACANCES ?

93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route , ce n'est pas souvent qu'on en voit ! Le jeu est excellent. Un très bon produit.

Joypad

90%

un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débuter dans le genre.

Consoles +

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must pour les aventuriers " 32 bitiens ". digne des plus grands jeux du genre, cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare. Ne passez surtout pas à coté !

Playmag

"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment. Edité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Limited. Tous droits réservés. Les tests ont été effectués sur les versions américaine et japonaise d'Alundra, la version française est entièrement traduite.

Absolute Football

Une fois la Coupe du Monde oubliée, ou presque, Virgin tente de faire renaître la flamme. La victoire est en eux...

L'HISTOIRE

Pour cette nouvelle, on ne dira pas «énième», simulation de football, on nous propose de nous faire vivre ce sport d'une façon historique. On retrouvera ainsi les participants des 11 dernières Coupe du Monde et quelques 900 équipes différentes nous garantit-on.

TECHNIQUE

Les simulations de football auraient-elles la vie dure ? En tout cas, et malgré l'engouement de la Coupe du Monde, le jeu d'EA Sports ne se serait semble-t-il pas aussi bien vendu que prévu. Que dire des autres simulations commercialisées dans le même temps qui, bien qu'elles aient pour certaines bénéficié d'une campagne de publicité conséquente, ne rivalisent pas un seul instant, en termes de qualité, avec le jeu officiel de l'événement. On se demande donc ce qu'apportera Absolute Football (baptisé Viva Soccer dans sa version originale), d'autant plus que le

produit se heurtera de plein fouet à la nouvelle gamme des ISS de Konami.

A PRIORI

En s'essayant au football, V.I.E. prend un risque certain. Tout en ayant toujours revendiqué son originalité - d'où la commercialisation de titres comme Resident Evil (Capcom) ou Alerte Rouge (Westwood) ou ses campagnes publicitaires si particulière - l'éditeur investit un terrain où les challengers sont nombreux et les élus peu nombreux. Si le jeu officiel de la Coupe du Monde, lui-même, n'y parvient pas, qui peut prétendre y arriver ?

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉVELOPPEUR : VIRGIN I.E.
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 1998
GENRE : SIMULATION

Virgin, une histoire mouvementée

C'est en 1983 que Richard Branson, l'homme des Megastore, de la compagnie aérienne et du soda, crée Virgin Games, sa société d'édition de jeux. En 1993 elle est renommée Virgin Interactive Entertainment, date à laquelle sera commercialisé The 7th Guest, jeu événement sur PC. Un an plus tard, la chaîne de vidéo clubs américaine Blockbuster (Viacom) acquiert 78 % de V.I.E., par l'intermédiaire de Spelling Entertainment (Beverly Hills 90210 et Melrose Place), Monsieur Branson Virgin ne conservant que 10 % du capital. Aujourd'hui, les rumeurs de rachat de V.I.E. vont bon train, et les deux derniers éventuels acheteurs de la société seraient GT Interactive et Eidos.

Sur le net http://www.vie.com *ou* http://www.virgininteractive.fr

Asteroïds

En 1979, Atari lance dans les salles d'arcade ce qui sera l'un des plus grands succès du jeu vidéo : Asteroids. Aujourd'hui, Activision se la joue nostalgie.

Activision n°1 sur PC ?

Le seul nom d'Activision évoque pour des milliers de joueurs Pitfall et River Raid (Atari 2600). Créé en 1979, la société américaine a su, sur PC particulièrement, exploiter des titres comme Mechwarrior ou distribuer des jeux comme Zork (Infocom) - en 1993 paraîtra Return to Zork - qui ont aussi su faire référence. Sur console, après les glorieuses années Atari 2600, il faudra attendre les versions 16 bits de Pitfall, puis la version PlayStation (1994) ou bien encore plus récemment, l'étonnant Vigilante 8, inspiré du titre best-seller sur PC Interstate'76. Depuis 1997 (date du rachat de Raven Software), Activision annonce de très nombreux titres pour PC principalement qui, pour la plupart (Sin, Heretic II...), s'affichent comme de futurs hits.

EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : ACTIVISION
DATE DE SORTIE : COURANT 1999
GENRE : SHOOT

Sur le net : http://www.activision.com *ou* http://www4.activision.com/games/asteroids

L'HISTOIRE

Toute la philosophie du jeu est contenu dans son genre : shoot'em all ! Abattez-les tous ! En l'occurence, il s'agit d'astéroïdes au milieu desquels votre vaisseau devra évoluer, mais de vicieux aliens viendront aussi semer la pagaille ! Les as de la gâchette seront là en territoire ami.

TECHNIQUE

Presque 20 ans après, Activision achète la licence d'Asteroids à Atari (en l'occurence Hasbro Interactive) pour mettre au goût du jour des titres majeurs du début des années 80. Activision s'était déjà plié à l'exercice en proposant sur PC un remake de Battlezone. Ce dernier, considéré par les spécialistes du jeu PC comme un incontournable ne reprenait du Battlezone original d'Atari que le titre ou presque. Pour sa part, Asteroids reprend le concept de son homologue d'il y a vingt ans en l'adaptant à la mode de la 3D, des textures et des ombrages de Gouraud.

A PRIORI

Difficile d'être convaincu par ce remake qui n'est pas sans faire penser à Centipede chez Hasbro Interactive. Le puits aux idées se serait-il tari ? Alors qu'au cinéma on enchaîne remake sur remake (cf. Godzilla par exemple) sans trouver d'idée valable, le jeu vidéo suivrait-il la même pente glissante ?

Wild 9

Sur le net : http://www.shiny.com

Second titre phare de Shiny, Wild 9 a été entièrement remanié en l'espace de dix mois. Résultat : un jeu de plates-formes original et plutôt prometteur.

L'HISTOIRE

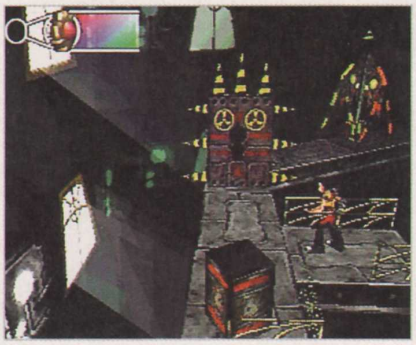
Au XXIe siècle, l'équipe des Wild 9 - traduisez «les neuf sauvages» - présente des orphelins pleins de rancœur à l'égard d'un dieu destructeur dénommé Karn. Afin de l'anéantir, Wex Major, jeune héros de cette aventure intergalactique, et ses potes disposent de moyens conséquents. Pour sa part, Wex est équipé d'un bras mécanique qui maintient ses ennemis dans un champ magnétique et les éclate sur le sol...

TECHNIQUE

Wild 9 n'est pas un titre véritablement inconnu dans le monde des jeux vidéo. David Perry, m'sieur Shiny - happy people - en avait présenté les toutes premières images voici trois ans, à l'E3 de Los Angeles. A l'époque, la vidéo projetée montrait un gamin en train de dévaler une pente en pierre à toute vitesse poursuivi par un énorme rocher... Forte impression ! Puis, ce fut l'ECTS de Londres en septembre 97. Et là, grosse déception. Le jeu ressemblait à un très banal jeu de plates-formes. De l'eau ayant coulé sous les ponts et un nouveau designer ayant pris le relais, Wild 9 dans sa pré-version s'avère techniquement à la fois plus original et plus beau. Les effets de transparence et les explosions cumulés à l'intelligence poussée des créatures laissent présager du meilleur. Qui sait ?

A PRIORI

Tom Tanaka, nouveau designer de Wild 9 a littéralement carburé ces derniers mois. Il est parvenu à modifier - presque dans sa globalité - l'aspect général de la version montrée à l'ECTS. Chapeau bas ! D'autant plus qu'après une brève démo effectuée dans les locaux de Shiny, nous avions tous envie de nous y coller. De faire morfler nous-mêmes les robots ennemis qu'il est possible d'empaler sur des pieux avant de s'en servir comme de trampolines indispensables pour progresser.



EDITEUR : INTERPLAY
DÉVELOPPEUR : SHINY ENTERTAINMENT
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 98 ?
GENRE : PLATE-FORME

Un jeu pour 9 sauvages

«Imaginez que George Lucas rencontre Lewis Carroll et que, de leur association, naisse un dessin animé décapant dans le style de Tex Avery... Vous obtenez Wild 9.» David Perry et Tom Tanaka sont confiants. Du temps passé à retravailler les graphismes combiné à une astucieuse remise en question de l'équipe au sein de Shiny Entertainment a débouché sur un soft d'une qualité non négligeable. Depuis l'échec de MDK, on attendait la suite du programme avec impatience chez ce développeur de renom. Entre Wild 9 et Messiah, et en attendant un certain Sacrifice (prévu sur PC dans l'immédiat), il semblerait que l'heure du réveil ait sonné. De plus, nous nous permettrons d'ajouter que désormais David Perry est non seulement devenu un bon business man, mais qu'en outre il s'est rendu à l'évidence de la nécessité d'humaniser son équipe. En clair, depuis quelque temps, David Perry s'efface pour laisser parler ses co-équipiers. Une démarche qui prouve que Shiny est sur la bonne voie, celle qui devrait propulser cette boîte tôt ou tard sur le devant de la scène, comme à l'époque d'Aladdin et d'Earthworm Jim, méga-hits sur console Megadrive à l'origine desquels se trouve l'inégalable - autant qu'inénarrable - Perry. Un bon conseil : surveillez votre boule de cristal de près !

Kensei Sacred Fist

Non content de proposer deux des titres les plus étonnants de ce show, Konami s'attaque au genre si encombré du jeu de combats.

L'HISTOIRE

Peut-on véritablement parler d'histoire, de scénario, lorsqu'il s'agit d'un jeu de combats. Le terme de prétexte ne conviendrait-il pas mieux ? Les jeux de combats ont cela en commun avec les films de Roland Emerich qu'ils étonnent, remplissent les yeux et vident la tête simultanément. Kensei, ne devrait pas par conséquent échapper à la règle, l'intérêt du jeu résidant dans le simple fait que Konami, actuellement très en forme, en soit l'auteur.

TECHNIQUE

Difficile de se faire une place au soleil lorsqu'on est un jeu de combats. Le genre, longtemps prisé, surtout du temps des 16 bits, subit pourtant aujourd'hui le contrecoup de la multiplication des titres. Après Tekken (1 & 2), la rocambolesque gamme des Street Fighter chez Capcom et d'autres titres comme Bloody Roar (Hudson) ou Dead or Alive (Tecmo), rares sont les jeux à parvenir à tirer leur épingle du jeu. Alors que la sortie de Tekken 3 est imminente, Konami annonçait la commercialisation pour 1999 de Kensei. Ce titre n'est d'ailleurs pas sans faire penser au dernier volet de la trilogie de Namco. Seule véritable nouveauté peut-être, l'apparition d'un bouton de garde qui autorisera certaines combinaisons inconnues de Tekken. Bien que la modélisation des personnages (deux disponibles sur la version présentée) nous ait semblé convaincante, difficile pourtant de dire si Kensei parviendra à détrôner Tekken 3 ou à révolutionner le genre. Konami, tout en jouant la carte de l'originalité avec Metal Gear et Silent Hill, s'essaie à un genre classique, trop classique peut-être.

Sur le net http://www.konami.com

A PRIORI

On le comprend, Kensei, malgré une réalisation tout à fait honnête arrivera sans doute tardivement en Europe et après Tekken 3, ce qui ne sera pas un handicap mineur. De plus, les jeux de combats ne bénéficient plus du même attrait, les jeux d'aventure et les simulations automobiles leur étant largement préférés.

Monsieur Konami

Kagemasa Kouzuki sait de quoi il parle lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Depuis 1969 date à laquelle il a créé la première structure de Konami, la société n'a cessé de s'étendre pour aujourd'hui posséder des bureaux à travers le monde dont l'Allemagne et la France. Pourquoi Konami ? Il existe à cela deux raisons. Le mot découpé reprend la première syllabe du nom des trois fondateurs (Ko pour Kouzuki). Seul M. Kouzuki reste aujourd'hui. De plus Konami a pour sens en japonais «petite vague» (ko-nami par opposition par exemple à tsu - nami), d'où la forme du logo de la société.

EDITEUR : KONAMI
DÉVELOPPEUR : KONAMI
DATE DE SORTIE : COURANT 99
GENRE : COMBAT

L'incontournable personnage du catcheur. L'originalité ne semble pas être le fort des jeux de combats.

Les décors semblent pour leur part plus travaillés que ceux d'un Tekken.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

DUAL PACK (offre limitée) **990F**
CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK™

PlayStation

COLIN McRAE RALLY

48 étapes à travers 8 pays. Réglez et réparez les points techniques de votre voiture, pour remporter le Championnat du monde des Rallye.

NEW

EXCLUSIVITÉ DOCK GAMES

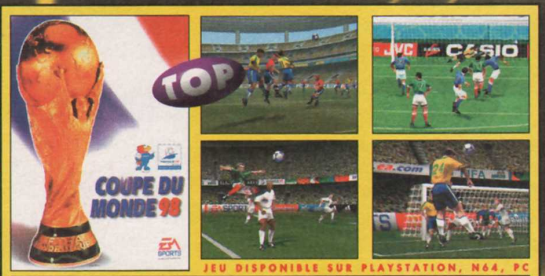
Analog Controller Compatible

1 tee-shirt collector OFFERT***
aux 3000 premiers acheteurs
***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Analog Controller Compatible

Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare pour les courses et on les revend. Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK».



JEU DISPONIBLE SUR PLAYSTATION, N64, PC

Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.

1 tee-shirt ou 1 casquette OFFERTE* au 4000 premiers acheteurs**
***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER sur 3615 code AAAGAMES*
Vous y trouverez aussi les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. *2,23Frs/mn

OUVERTURE DU SERVEUR 3615 AAAGAMES

FRANCE

ABBEVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.35.19.36.46
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	NOUVEAU	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER *CENTER*		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	NOUVEAU	Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER *Corner*		Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN		Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FIRMINY	NOUVEAU	Tél : 04.77.56.00.08
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN *CENTER*		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	NOUVEAU	(consulter le minitel)
MONTAUBAN		Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR	NOUVEAU	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON		Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER		Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX		Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE		Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PARIS *CENTER*	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST ETIENNE		Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON *Corner*		Tél : 04.76.65.96.27

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
MARTIGNY	NOUVEAU	Tél : 027.723.36.37
MORGES	NOUVEAU	Tél : 021.801.77.88
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55
VEVEY		Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS		Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Streak

Sur le net http://www.gtgames.com/ et http://singletrac.com

Le futur inspire les développeurs de SingleTrac, sans doute nostalgiques des Beach Boys et du surf.

L'HISTOIRE

On pensait avoir tout vu, avoir tout vécu. Les motos, les bateaux, les avions, les voitures, les jets futuristes... ne restaient peut-être que les surfs anti-gravité, ses planches tout droit sorties d'un Retour vers le Futur, et déjà mises en scène dans le récent Reboot d'Electronic Arts. Cette fois, il s'agira de savoir prendre un virage une planche aux pieds. Si Coolboarders vous

semblait trop simple, Streak vous invite à goûter les joies du surf du futur sur 13 pistes, seul ou bien à deux (jusqu'à quatre joueurs grâce au mode link).

TECHNIQUE

Curieux. Streak est un titre qui laisse une étrange impression. De déjà vu peut-être, car celui-ci n'est pas sans rappeler le récent et très médiocre Moto Jet 2. Là aussi, il s'agissait de courses futuristes avec toutes les fantaisies qu'autorisent ce genre de mise en scène. La différence sera avec Streak que les motos auront cédé la place aux Gemblades. Tout un programme. Pourtant, il faut bien admettre, après avoir essayé quelques instants le produit que, techniquement, celui-ci semble parvenir à tirer son épingle du jeu. Mais après WipEout, difficile de se hisser au rang des références et les développeurs de SingleTrac ont encore bien du travail avant d'égaler le titre best-seller de Psygnosis.

SingleTrac, la piste glissante

Le nom de SingleTrac n'évoque pour vous rien du tout ? Quoi de plus normal lorsqu'on est à l'origine de jeux comme Warhawk, Twisted Metal, Critical Depth, Jet Moto 1 et 2... Avec un tel catalogue, on ne peut sérieusement pas prétendre accéder au rang de développeurs modèles. On comprend beaucoup mieux pourquoi Streak ressemble étonnamment à Moto Jet. Après avoir travaillé en étroite collaboration avec Sony, SingleTrac a été racheté en 1997 par GT Interactive. On se demande s'il n'y avait pas d'investissements plus judicieux. A la Poste par exemple... non ?

A PRIORI

L'idée n'est pas plus originale que ça. Seule la réalisation pourrait creuser l'écart avec les autres titres du même genre. Reste que le jeu est a priori amusant et que les gars de SingleTrac ont encore quelques mois avant la commercialisation du produit. Espérons qu'ils sauront en tirer profit.

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : SINGLETRAC
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : COURSE

Rugrats

THQ continue sa politique d'exploitation de licences avec Rugrats, une série quasi-inconnue en Europe

L'HISTOIRE

Les Rugrats sont de charmants bambins. Tommy, Chuckie, Angelica, Phil et Lil ont l'allure de bébés, mais ne le sont pas vraiment. Sitôt les parents sortis, les voici en train de parler comme le feraient des enfants beaucoup plus âgés. Un peu de philosophie 4-7 ans, quelques maladresses enfantines et deux ou trois réactions complètement puériles suffisent à mener l'intrigue.

TECHNIQUE

En attendant Rugrats, the Movie, THQ exploite la licence de cette série animée télévisée. Alors que South Park débarque aux Etats-Unis et bientôt sur Canal+, les Rugrats jouent la carte d'un humour beaucoup plus soft, loin des scènes de meurtres trash de South Park. Le jeu reprendra par conséquent certains épisodes de la série ce qui, à nous autres européens, ne nous dira évidemment pas grand-chose. Il s'agira alors d'explorer une vingtaine de niveaux dans un jeu qui n'est pas sans faire songer à Tomb Raider dans sa réalisation bien qu'il n'y ait que trois angles de caméra différents.

A PRIORI

Destiné aux joueurs et joueuses de 6 ans et plus adeptes de la série télévisée, Rugrats ne devrait a priori pas sortir de sitôt en Europe. On se demande bien quels pourraient bien être les joueurs intéressés ? Il y a peu de chance de voir Infogrames distributeur de THQ en France, choisir ce produit parmi l'impressionnante liste de titres THQ. Quoique, après le catch, plus rien ne nous étonnera.

Sur le net http://www.thq.com/

Les Rugrats stars TV

Lancée en 1991, la série télévisée des Rugrats connaît un incroyable succès aux Etats-Unis. Diffusée dans le show TV Nickelodeon (http://www.nick.com), spécialisé dans les programmes pour enfants, la série prend un peu le contre-pied des Simpsons, de South Park ou bien encore de Beavis et Butthead. L'humour bon enfant des Rugrats se destine à un public jeune, tout comme le jeu inspiré de la série. Il n'y a donc aucune chance de voir Tommy, Chuckie, Angelica et tous leurs amis se faire écraser par un 38 tonnes histoire de rire.

EDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : N-SPACE
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : ACTION/AVENTURE

GUY ROUX FOOTBALL MANAGER

SAISON 97/98

LA RÉUSSITE EST UNE DISCIPLINE QUOTIDIENNE

Devenez le manager d'un club de D1, D2, National ou CFA !

Vous seul serez responsable de l'avenir de votre club... alors, imposez votre propre style et comme Guy Roux faites progresser saison après saison votre équipe jusqu'à l'élite!

Pour cela vous devrez gérer une multitude de paramètres : transferts, entraînements, tactiques, finances, presse et faire face à l'inattendu (blessures, caprices des joueurspression des supporters...).

CARTE MÉMOIRE OFFERTE AVEC LE JEU !

Également disponible sur CD-ROM PC : GUY ROUX MANAGER 98

PlayStation

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft Entertainment est une marque déposée © 1998 Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Toutes les autres marques ou noms de produits appartiennent à leurs seuls propriétaires. "PlayStation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Mortal Kombat 4

Les Mortal Kombat font partie d'une série qui dure, perdure, et qui s'est attirée au moins autant de détracteurs que de fans inconditionnels. Gros plan sur un nouveau titre sujet à polémiques.

L'HISTOIRE

L'histoire un peu space et toute empreinte de manichéisme de MK4 (un dieu maléfique est libéré par un sorcier, il faut à tout prix l'arrêter !) rejoint celles qui avaient servi de trame aux précédents épisodes, à un grand bouleversement près : il y a ici de nombreux nouveaux personnages. Le combat des dieux et des mortels se déroule cette fois avec un panel de quinze protagonistes, et parmi ceux-ci nous avons sept nouveaux. Ils possèdent la même palette de coups de base, comme d'habitude, mais le character designer aura dû se creuser un minimum la tête...

TECHNIQUE

La grosse évolution de ce quatrième opus des aventures sanglantes de Sub-Zero et Scorpion au pays des coupeurs de tête, c'est l'utilisation de la 3D. Les développeurs de la série auront mis du temps à abandonner le sprite pour le polygone, et force est de constater que le résultat se révèle tout de même plus probant. L'évolution ne semble malheureusement qu'esthétique car les personnages restent coincés sur une ligne, et la profondeur du décor n'est pas utilisée pour autoriser les adversaires à se tourner autour, à s'attaquer sur les côtés, etc. La technique - surtout pour un jeu de combats - s'assimile aussi à la jouabilité. Ici pas de surprises. Les Kombattants possèdent des coups de base bien connus (série de coups de poings, balayette...) et ils se démarquent surtout au niveau des pouvoirs spéciaux et des fatalities. MK4 reste donc, comme les précédents épisodes, principalement un jeu d'ambiance.

Dans ce nouvel épisode les combattants peuvent croiser le fer. Cela renouvelle (un peu) l'intérêt du jeu.

***Sur le net** http://www.mk4.com*

A PRIORI

MK4, c'est l'évolution lente, le renouveau tranquille. Esthétiquement plus réussi, il innove beaucoup. Il propose des combats à l'arme blanche : épée, massue, hache... Les personnages peuvent se battre à mains nues ou avec une arme qui peut être projetée ou bien tomber à terre et être récupérée par l'adversaire. La version PlayStation de MK4 devrait comporter quelques nouveautés par rapport à l'arcade : persos cachés, nouveaux costumes, autres décors... Nous aurons aussi droit à des cinématiques de fin pour chaque personnage. Un titre intéressant pour les fans.

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DEVELOPPEUR : MIDWAY
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 98
GENRE : COMBAT

Dans un vrai jeu en 3D, l'adversaire de Rayden aurait pu essayer d'éviter l'assaut. Là ce n'est pas possible.

Midway, la cote aux U.S.A.

Midway fit partie de ces éditeurs un peu à part qui ne nous ont pas fait profiter que de merveilles : NBA Jam, San Francisco Rush, Mortal Kombat, Wargods... et Bio Freaks semble être de la même veine. La plupart du temps adapté de l'arcade, les titres Midway paraissent rencontrer un certain succès auprès du public américain. A ce sujet, nous ne ferons aucun commentaire...

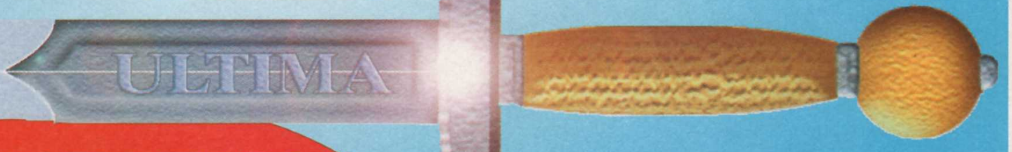
ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION

*ULTIMA reprend ton ancienne console NINTENDO 64 ou PLAYSTATION en parfait état jusqu'à 690F et te propose la PLAYSTATION ou la NINTENDO 64 à 990F.

la PLAYSTATION
ou la NINTENDO 64
300F*



la PLAYSTATION
ou la NINTENDO 64
D'OCCASION

790F*

GAME BOY Pocket :

*Chez ULTIMA, la GAME BOY POCKET est à 349F...
ULTIMA te reprend ton ancienne GAME BOY pour 100F.

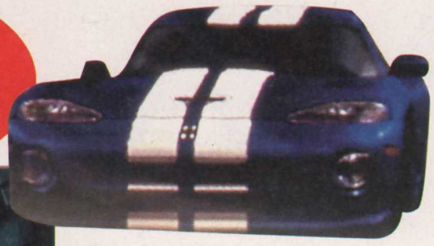
249F

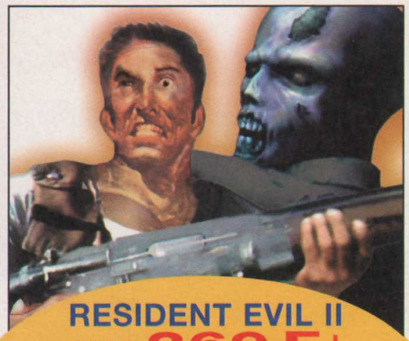
FAIS LE COMPTE !!!

Peter's Plane

* Offres valables jusqu'au 30 août 1998 dans la limite des stocks disponibles.

GRAN TURISMO
pour **269 F !**
Gran Turismo est dispo à 369 F :
Ultima te reprend V. Rally pour 100 F, et te fait profiter du chef d'œuvre automobile
au **MEILLEUR PRIX*** !





RESIDENT EVIL II
pour **269 F !**
Resident Evil II est disponible à 369 F :
Ultima te reprend Resident Evil I Director Cut pour 100 F, et te fait profiter du NOUVEAU HIT
au **MEILLEUR PRIX*** !

LE PLUS BEAU BUT DE LA COUPE :
SOUTENEZ LA FONDATION "9 DE CŒUR"
POUR LES ENFANTS HANDICAPÉS.

20 F seront reversés par ULTIMA à la fondation de Jean-Pierre Papin sur chaque jeu de football.

ULTIMA RACHÈTE VOS JEUX CASH :

Envie de revendre vos jeux... pour en racheter d'autres, ou pour inviter votre petite amie au resto ?
...PAS DE PROBLÈME !

Adidas power soccer	50 F	Excalibur	80 F	NBA jam te	30 F	Soviet strike	50 F
Adidas 97	70 F	Exhumed	70 F	NBA 97	50 F	Street fighter alpha	50 F
Air combat	50 F	Extrem sport	50 F	NBA 98	120 F	Street fighter EX alpha	100 F
Air combat 2	120 F	Fade to black	50 F	Need for speed 2	50 F	Street racer	50 F
Alien trilogy	50 F	Fifa 96	30 F	Nuclear strike	80 F	Suikoden	70 F
Bloody roar	120 F	Fifa 97	60 F	Odd world	100 F	Syndicate wars	50 F
Bouclier de Quet.	100 F	Fifa 98	120 F	Overboard	100 F	Tekken	50 F
Bushido blade	100 F	Fighting force	80 F	Pandemonium	50 F	Tekken 2	50 F
Bust on move 2	50 F	Final fantasy VII	120 F	Pandemonium 2	100 F	Tenka	50 F
Chevalier baphomet	50 F	Formula 96	50 F	Porshe challenge	50 F	Time commando	50 F
Cité des enfants	80 F	Formula 97	100 F	Rage racer	80 F	Toca	110 F
Colony wars	120 F	G Police	100 F	Raging skies	50 F	Tomb raider	50 F
Command and conquier	50 F	Gex	60 F	Rapid racer	80 F	Tomb Raider 2	110 F
Cool borders	50 F	Gex 3D	120 F	Rayman	50 F	Vandal heart	70 F
Crash bandicoot	50 F	Hercule	100 F	Rebel assault	70 F	V-rally	100 F
Crash 2	120 F	ISS Pro	50 F	Resident evil	50 F	Warcraft II	80 F
Croc	100 F	Jet rider	50 F	Ridge racer	50 F	Wipe out	40 F
Dark forces	70 F	Jurassic park 2	80 F	Ridge revolution	50 F	Wipe out 2097	50 F
Destruction derby	50 F	Legacy of kain	60 F	Riven	150 F	2 X Extrem	50 F
Diablo	120 F	Micro machine V3	50 F	Road rash	50 F		
Die hard trilogie	50 F	Monopoly	80 F	Rugby lomou	80 F		
Doom	50 F	Mortal kombat 3	60 F	Sampras	60 F		
Duke nukem	100 F	Motoracer	100 F	Sim city 2000	80 F		
Dynasty warrior	50 F	Nagano	100 F	Soul blade	50 F		

Nous consulter pour tout autre jeu.
Jeux en version Européenne en bon état. (notice en français).

***SANS OBLIGATION D'ACHAT !**

Offre valable jusqu'au 30 août 1998.

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE Nouveau
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie - 95522
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 19 04 04

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

BALLARUC-LE-VIEUX 04 67 43 64 16
Centre Commercial Carrefour - Sète - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 98 80 62 14

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHALON SUR SAONE 03 85 48 16 40
20, rue d'Autun - 71100

CHARTRES Nouveau
10, rue de la Poêle percée - 28000
Tél : 02 37 21 60 50

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
Galerie de la Madeleine - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
12, rue Val de Mayenne - 53000

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS Nouveau
C. Commercial CORA -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
Centre Commercial des Tanneurs - 59000

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

METZ 03 87 31 01 46
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NIMES 04 66 76 16 16
4, rue des Greffes - 30000

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
Centre Commercial - Cabestani
1, rue des Berges - 66330

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000

TOURS 02 47 61 73 80
46, rue Grand Marché - 37000

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOYRON 04 76 65 72 55
2, rue Georges Frier - 38500

BIENTOT :
• NIORT • AUXERRE • CHANTILLY • VENCE • NARBONNE • NICE • NANTES • TOURVILLE LA RIVIÈRE

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE D'UN MAGASIN OU CELUI DE REJOINDRE ULTIMA :

- 14 ans d'expérience • Budget de pub important
- 1ère centrale d'achat de magasins indépendants (aucun droit d'entrée)
- Redevance mensuelle adaptée.

RENCONTRONS NOUS A NOS JOURNÉES PORTES OUVERTES

• Présentation de notre enseigne et de notre savoir faire • Visite d'un magasin pilote • Visite de votre centrale d'achat : présentation et fonctionnement • Invitation à un déjeuner.

*JE DÉSIRE PARTICIPER GRATUITEMENT À UNE JOURNÉE "PORTES OUVERTES ULTIMA" ET DES INFORMATIONS SUR VOTRE ENSEIGNE.

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

..... TÉL.: .....

DATES JOURNÉES "PORTES OUVERTES" : 6 - 10 - 17 - 20 JUILLET

Pour plus d'informations écrire à : ULTIMA Diffusion - ZAC du Coudrier - 95650 Boissy l'Aillerie
ou nous téléphoner au : 01 34 66 97 70 - fax : 01 34 66 97 84

Centipede 3D

Sur le net http://www.hasbro-interactive.com et aussi http://ataribq.com/atari98/sites.html

Après Frogger, c'est au tour de Centipede, autre titre historique de faire son come back sur PlayStation. Retour d'une star.

L'HISTOIRE

A l'instar de Frogger la grenouille, Centipede est un mythe. Jeu de tirs dans lequel il s'agit d'abattre un mille-pattes (d'où centipède !), il revient sur consoles et PC dans une adaptation qui bénéficie de la grande mode de la 3D.

Tout un programme, toute une philosophie.

Et alors ? La recette fonctionne plutôt bien ! Le mille-pattes fonce sur vous, des puces ennemies sautent de gauche à droite et il faut tirer, tirer et puis tirer comme dirait Rocco Siffredi.

TECHNIQUE

Véritable lifting pour Centipede. Tout comme pour Frogger, la recette ne change pas, le principe du jeu reste identique et seule les techniques de programmation diffèrent. Souhaitons juste à Centipede de s'en sortir mieux que son homologue batracien qui, en Europe, n'a pas eu le succès escompté par l'éditeur. Comment dire de façon habile que le jeu a même plutôt été un flop ? Bref passons. Sorti en 1984, Centipede revient 12 ans après pour nous inviter à secourir les habitants de Wee (les Wee People). Il ne restera plus qu'à avoir la gâchette facile pour faire feu sur tout ce qui bouge en évitant que le centipede ne se répande dans le pays.

Atari la vieille garde

Constructeur de consoles et de micro-ordinateurs leader dans les années 80 (Atari 2600, 5200, 7800, ST etc.) Atari revient ces derniers mois sur le devant de la scène. Cédé par JTS (constructeur de disque dur) à la société Hasbro Interactive pour quelques 5 millions de dollars en février dernier, Atari revient à la vie. Hasbro pourra ainsi exploiter quelques 75 licences de jeux qui ont fait l'histoire du jeu vidéo comme Battlezone (licence vendue pour le PC à Activision), Breakout, Crystal Castles, Missil Comand etc. De plus, Atari pourrait bien aider Hasbro à mettre au point son Projet X, une nouvelle génération de jeux vidéo à l'étude chez le géant du jouet.

A PRIORI

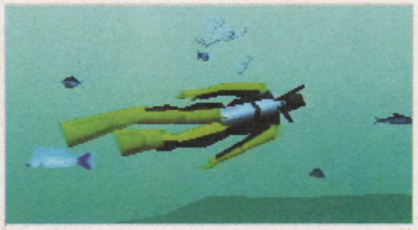
Le concept est simple, même carrément simpliste mais pourtant le plaisir est intact. Sans doute l'un des jeux qui nous a le plus amusé lors de cet E3. Reste à savoir si y jouer plus d'une heure aura un charme identique.

EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE
DEVELOPPEUR : ATARI
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 98
GENRE : COMME AU BON VIEUX TEMPS

G-shock

Les jeux d'actions océaniques ont la cote. Un moment de détente et de chasse aux trésors.

L'océan, une vaste zone à explorer. Surtout ne pas dormir...



EDITEUR : KONAMI
DEVELOPPEUR : KONAMI
DATE DE SORTIE : COURANT 99
GENRE : EXPLORATION/ACTION

L'HISTOIRE

Jean Cave est un jeune homme de 31 ans, bien sur lui, sportif, et très porté sur les choses aquatiques. Comprenez par là qu'il passe la plus claire partie de son temps à explorer les fonds marins à la recherche de reliques anciennes. Une fois ces objets rares entre les mains, Jean pourra alors les revendre - collectionner ce n'est pas son trip - pour ensuite améliorer son équipement de plongée et retourner voir ses copains les mérous.

TECHNIQUE

Dans la chasse à l'originalité, Konami exploite la veine des trips bizarres, des voyages au pays des bulles et des poissons. Treasures of the Deep, et Aquanaut's Hollydays avant lui, avait ouvert la voie de ces jeux «sensations Grand Bleu», inclassable, farouchement originaux mais ludiquement trop particuliers. En attendant Depth (voir notre dernier numéro), Konami exploite le filon avec ce titre où action (les gros poissons sont coriaces) et exploration alterneront.

A PRIORI

Reste à espérer qu'en jouant 20 000 lieues sous les mers, l'éditeur ne touchera pas le fond. Qu'à cela ne tienne, d'autres titres du même éditeur relèveront sans mal le niveau, quand bien même ce G-shock ne serait pas à la hauteur des espérances des fans de Oum le dauphin et de Jean-Marc Barr.

Sur le net http://www.konami.com

WarGames © 1998 MGM Interactive Inc. WARGAMES TM & © 1983 Metro Goldwyn Mayer Inc. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Tomorrow Never Dies

The Mission Continues

Le dernier James Bond adapté de façon interactive sur PlayStation cache une aventure pleine de suspens.

L'HISTOIRE

Evoquée dans un précédent numéro, l'histoire de TND : The Mission Continues est en fait la suite directe du film. Carver, le méchant de service, ayant succombé sous les assauts

répétés du plus célèbre des agents secrets, c'est son frère qui prend le relais. Au programme, vengeance et action non-stop avec, dans le rôle principal, double zéro sept - vous, quôa. Serez-vous à la hauteur ? Sauverez-vous le monde ?

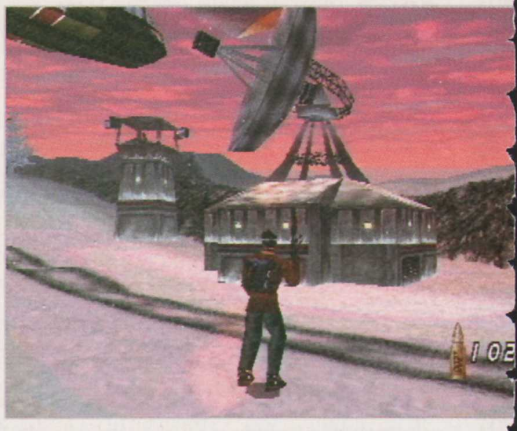
TECHNIQUE

Lors de notre visite dans les locaux de MGM Interactive au cours du mois de mars dernier, les premières images nous avaient laissés sceptiques. D'un côté, la variété des niveaux semblait être un atout majeur (le joueur passe du Doom-like à la course-poursuite à ski ou en auto), de l'autre, le moteur 3D, se voulant proche de celui de Tomb Raider, était loin d'être au top. La version présentée sur le salon avait heureusement bénéficié de savoureuses améliorations...

Sur le net : *http://www.mgminteractive.com*

A PRIORI

Que dire si ce n'est qu'adapter un film à succès quel qu'il soit est une opération délicate ? Espérons que Black Ops et MGM ne manquent pas de ressources pour aboutir à un soft de qualité honorable ! Pour aujourd'hui, disons que le jeu peut plaire dans la mesure où il semble excessivement vaste et propose des missions variées.



EDITEUR : MGM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : BLACK OPS
DATE DE SORTIE : DÉBUT 99
GENRE : AVENTURE/ACTION

Tiny Tank

Dévoilé à l'E3, ce soft édité par MGM Interactive (le lion rugissant, souvenez-vous) nous a paru relativement original.

L'HISTOIRE

Le scénario retrace les péripéties mouvementées d'un «piti» tank dont le look rappelle celui de la bagnole colorée de Roger Rabbit dans le film qui porte son nom. Comprenez : dans Tiny Tank, vous jouez le rôle du lapin débile aux commandes d'une «bête de guerre» dont l'objectif est de détruire le plus d'ennemis possible avant l'explosion du moteur. Dernier détail : l'action se déroule en majorité en lieu clos.

TECHNIQUE

Tiny Tank ou le jeu cartoon du stand MGM Interactive (avec ses James Bond Girls en train de danser pour le plaisir des sens) ne nous a pas cependant déplu, loin s'en faut. Conçu par une équipe d'Europe de l'Est avec l'appui du créateur d'Ecco the Dolphin sur Megadrive, ce soft cache probablement un fort potentiel. La démo qui nous a été donnée de voir a révélé la présence de textures variées dans un univers 3D correctement construit. Affaire à suivre.

A PRIORI

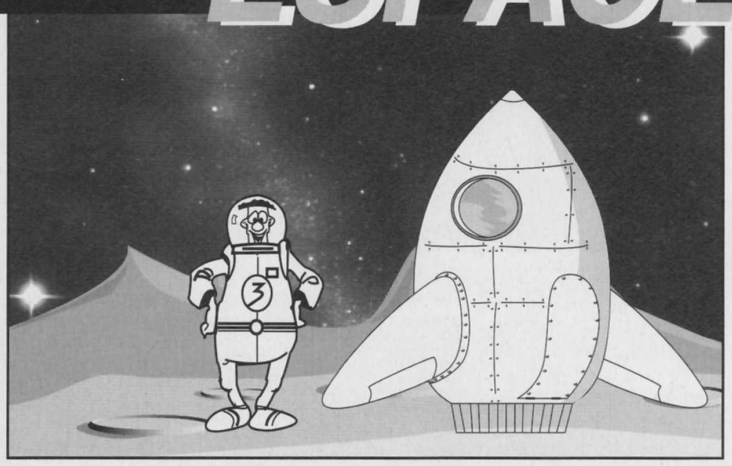
Outre l'aspect technique du jeu, ce qui nous a frappé est l'humour omniprésent. Le Tiny Tank (traduisez : «tank mignon et petit») se meut comme un chewing-gum auquel on aurait greffé des chenilles et tire des obus proches des boulettes de papier mâché qu'on se balance en classe. Affaire à suivre, bis.

EDITEUR : MGM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : ANDNOW/APPALOSA INTERACTIVE
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 98
GENRE : SHOOT'EM UP/AVENTURE

Sur le net : *http://www.mgminteractive.com*

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation



PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
DUAL SHOCK
+ 100 F de bon d'achat
990 F

PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD** **1090 F**
→ Volant + Pédalier + montre **449 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACTUA SOCCER 2	249,00
ADIDAS POWER SOCCER 98	**349,00**
AIR RACE	249,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALUNDRA	**349,00**
AMORED CORE	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	299,00
AZUR DREAMS	**349,00**
BATMAN ET ROBIN	349,00
BIO FREAKS	**299,00**
BLOODY ROAR	349,00
BOMBERMAN	**299,00**
BROKEN HELIX	199,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CARDINAL SYN	**349,00**
CASTLE VANIA	249,00
CHILL	249,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**
COURIER CRISIS	249,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	349,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAD OR ALIVE	**349,00**
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DEVIL DECEPTION	249,00
DIABLO	399,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	249,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORSAKEN	299,00
G POLICE	299,00
GEX 3D	369,00
GHOST IN THE SHELL	**349,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	299,00
INTERNATIONAL RALLY CHAMPION SHIP	**369,00**
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
JERSEY DEVIL	249,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
KLONOA	349,00
KULA WORLD	**349,00**
KURUSHI	299,00
LAST REPORT	249,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	299,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
M6 TURBO RACING	299,00
MAGIC THE GATHERING	199,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MDK	199,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTORHEAD	**369,00**
MOTO RACER	299,00
NAGANO	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	349,00
NHL 98	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	349,00
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	299,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PITFAL 3D	349,00
POINT BLANK	**299,00**
POWER BOAT RACING	299,00
POY POY	**329,00**
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**369,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	199,00
SENTINEL RETURNS	**299,00**
SHADOW MASTER	249,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	369,00
SPAWN	299,00
STAR WARS	349,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	349,00
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	299,00
THEME HOSPITAL	369,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TOTAL NBA 98	**299,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
TREASURE OF THE DEAP	**349,00**
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
VIPER	**349,00**
VS	**329,00**
WARGAMES	**369,00**
WCW NITRO	**329,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
XENOCRACY	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
Z	299,00

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00

PROMO PSX

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COMMAND AND COMQUER	169,00
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DUKE NUKEN 3D	199,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	169,00
GRID RUN	149,00
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	169,00
JURASSIK PARK 2	199,00
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	129,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
+ CARTE MEMOIRE	199,00
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	169,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
OLYMPIC SOCCER	169,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	169,00
SPICE WORLD	149,00
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	169,00
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	199,00
WIPE OUT 2097	169,00
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

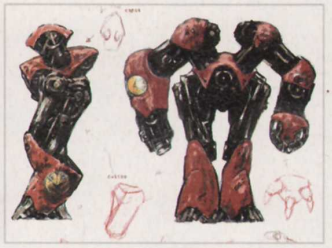
Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

07/98 PLAYSTATION



Omikron

Il y a tout juste un an, PlayStation Mag découvrait les petits gars de chez Quantic Dreams. Depuis, ils ont été contactés par Eidos et préparent en toute sérénité leur fameux projet de jeu d'aventure en 3D temps réel.

L'HISTOIRE

Dans la ville d'Omikron - une cité pour le moins futuriste - ou plutôt dans son univers parallèle (si ça existe !), vous êtes là, tout seul. Vous-même dans toute votre splendeur. Vous avez pour «mission» de vous incarner dans la peau d'un des habitants qui ne vous a pourtant rien fait. Pourquoi ? Tout simplement pour poursuivre un prince-démon répondant au doux nom d'Astorath qui a l'effronterie de collectionner les âmes, rien que ça !

TECHNIQUE

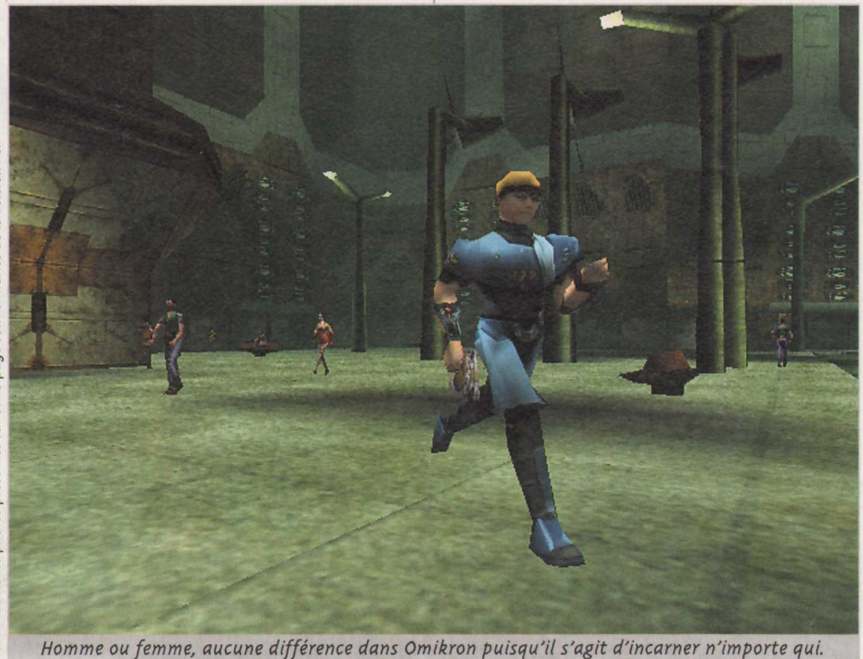
Le projet Omikron est on ne peut plus ambitieux. Non seulement, la ville dans laquelle vous évoluez est très vaste, mais en plus les habitants qui la peuplent (humains ou droïdes) ont tous leur vie propre ! Entièrement en 3D temps réel, Omikron ne voulait que des personnages superbement motion capturés (visages y compris !) pour animer ses rues. Le personnage principal a ainsi une liberté de mouvement totale et, une fois mort, se glisse dans la peau du dernier citoyen touché ! Combats, courses-poursuites en voiture, recherches, Omikron possède tous les ingrédients et surtout énormément d'innovations pour créer une réelle surprise en cette fin d'année 98. Reste à savoir si la version PlayStation sera au niveau du jeu PC (celui que nous avons pu voir sur le salon américain), pour la réalisation globale.

A PRIORI

Ce style de jeu là, nous ne l'avons pour ainsi dire encore jamais vu sur console. Bien que seule la version PC CD-Rom tournât sur le salon, on peut deviner que le titre, sur PlayStation, devrait être aussi impressionnant. Eidos considère d'ailleurs cette sortie comme l'une de ses priorités. Reste maintenant à voir la réalisation globale ainsi que l'intérêt proprement dit du jeu car, bien que le concept soit indéniablement original et novateur (ce qu'on peut applaudir), il reste aux développeurs de Quantic Dreams beaucoup de travail. Cela dit, nous comptons sur eux et PlayStation Mag suivra cette affaire de près !

Sur le net *http://www.quanticdream.com*

Omikron est un jeu d'actions mais aussi d'aventure. Il faudra savoir où chercher.



Homme ou femme, aucune différence dans Omikron puisqu'il s'agit d'incarner n'importe qui.

Note : toutes les photos présentes sur cette page sont extraites de la version PC.

EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : QUANTIC DREAMS
DATE DE SORTIE : FIN 98
GENRE : AVENTURE-ACTION EN 3D

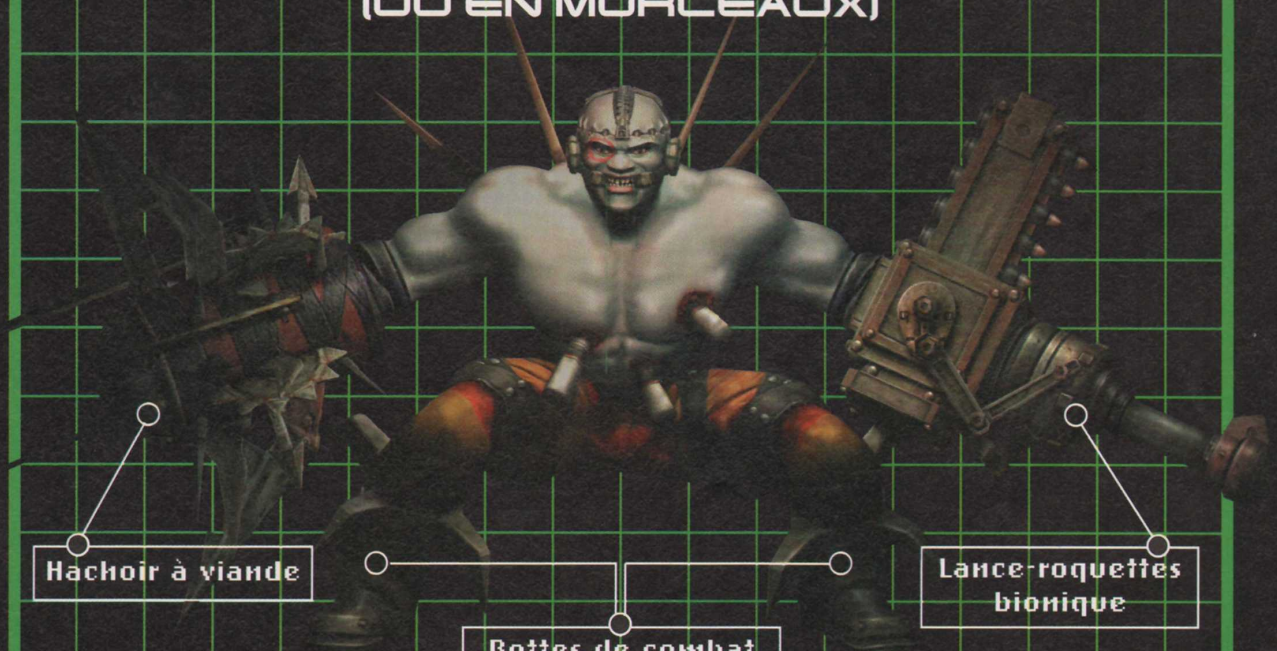
Quantic Dream
Le rêve devenu réalité

Quantic Dream, ce nom vous dit peut-être quelque chose. Nous vous parlions d'eux dans le numéro 11 de PlayStation Mag. Suite à cet article, Eidos, intéressé tout comme nous par la qualité du produit, a décidé de le produire. Basé dans le 15e arrondissement de Paris, Quantic Dream travaille désormais d'arrache-pied sur ce qui sera leur premier jeu vidéo. Vous pourrez même, sur leur site Internet, suivre au jour le jour le développement d'Omikron ou bien encore lire l'édito (je vous le recommande) de David Cage, le patron de ce petit studio de développement.

BIO FREAKS

RECHERCHÉ MORT OU VIF

(OU EN MORCEAUX)



LE COMBAT N'A PLUS DE LIMITE !

- Affrontez votre adversaire non plus seulement au sol mais aussi dans les airs
- Combattez dans des arènes à plusieurs niveaux
- Utilisez les éléments du décor : lave en fusion, broyeurs, scies circulaires...

NINTENDO 64

PlayStation

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

MIDWAY

Biofreaks © 1998 Midway Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. sous licence Midway Home Entertainment Inc. Tous les autres marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. PlayStation et le logo «PlayStation» sont des marques de Sony Computer Entertainment, Inc. Nintendo 64 et le logo «N» sont des marques déposées de Nintendo Co., LTD

Small Soldiers

Prochain film de la Dreamworks, Small Soldiers sera dès la rentrée un jeu vidéo chez Electronic Arts.

L'HISTOIRE

Archer leader des Gorgonites part en guerre contre les Commando Elite. Avec cette trame digne des meilleurs moments des Transformers, Dreamworks nous livre un jeu d'action dans la plus pure tradition du genre.

TECHNIQUE

Dreamworks n'avait jusqu'ici pas laissé un souvenir impérissable dans le microcosme du jeu vidéo. On se souvient à peine du Lost World à la difficulté si mal dosée et aux graphismes si somptueux. Une catastrophe néanmoins. La société de Spielberg et de ses amis décide cette fois-ci d'adapter son dernier long métrage intitulé Small Soldiers soit «petits soldats». Tout un programme. En chiffres, cela nous donne 15 niveaux de jeu (plus 5 cachés), 16 personnages différents à contrôler, un mode deux joueurs et 10 armes différentes pour mettre un peu de variété dans tout ce carnage que proposera ce titre.

Des phases plates-formes pour entretenir la forme.

Un jeu d'action tout en finesse.

A PRIORI

Mix entre Toy Story et les longs métrages plus traditionnels pour enfants, Small Soldiers ne devrait pas être ce qu'on appelle un grand moment de cinéma. Quant au jeu, après le très décevant Lost World, on ne peut qu'avoir de mauvais a priori sur cette adaptation. Quoi qu'il en soit, attendons d'en savoir plus sur ce titre qui devrait sortir en septembre prochain.

Spielberg et les jeux vidéo

A l'origine de Dreamworks SKG, premier studio hollywoodien multimédia de l'histoire (tourné vers le ciné, la zique, la télé, les jeux vidéo, etc.) se trouvent trois business men : Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, un ancien grand ponte de Disney, et David Geffen, milliardaire dont le label est responsable du succès de groupes comme les Eagles, Guns N' Roses et Nirvana. Pour créer Dreamworks SKG en octobre 94, les trois magnats ont investi chacun 33,3 millions de dollars...

Pour écrire au beau Steven :
Mr Steven Spielberg,
c/o DreamWorks SKG, 100 Universal City Plaza, Building 477, Universal City, CA, 91608, U.S.A.

Sur le net *http://www.ea.com* ***et*** *http://www.dreamworksgames.com*

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 1998
GENRE : ACTION

Syphon Filter

Annoncé comme un jeu d'espionnage de la même veine qu'un Metal Gear, Syphon Fighter pourrait créer la surprise en fin d'année.

L'HISTOIRE

Gabriel Logan est un agent spécial spécialisé dans la lutte anti-terroriste. Autant dire que le brave Gabriel ne s'ennuie pas un seul moment dans sa vie. Ces derniers temps des terroristes écologistes (tient, on dirait l'armée des douze singes) menacent de lâcher dans l'atmosphère un virus mortel, le Syphon Filter. Bien que ça ne soit pas forcément une mauvaise idée, il va falloir faire échec à ces empêcheurs de tourner en rond.

TECHNIQUE

Du nucléaire chez Metal Gear, du bactériologique chez Syphon Filter ; il ne manque que du chimique et la panoplie du petit terroriste illustrée sera parfaite. Dans ce jeu d'action et de tactiques, il s'agira de découvrir 7 environnements différents, 16 niveaux et 4 boss particulièrement coriaces. Une architecture traditionnelle pour un jeu qui privilégie l'action, les troupes d'intervention n'ayant pas pour habitude de faire dans la dentelle. Accompagné de vos collègues - l'idée est excellente - il faudra vous infiltrer dans divers bâtiments. Le reste ne sera que carnage.

A PRIORI

Malgré une idée plutôt originale bien que très sérieusement inspirée de Metal Gear, Syphon Filter laissait lors de sa présentation l'impression d'une mauvaise maîtrise technique. Il faut espérer que les développeurs internes de chez Sony redresseront la barre pour faire de ce titre un jeu de haut niveau.

Sony et les développements internes

Tout en profitant du savoir-faire des développeurs tiers, Sony possède ses propres studios de développement. En Europe, ces studios ont réalisé des titres comme Porsche Challenge, Rapid Racer ou encore MediEvil alors qu'aux Etats-Unis, des jeux comme Warhawk ou Twisted Metal (dont on attend le troisième volet) ont vu le jour. Autant dire qu'une fois l'Atlantique traversée, la qualité n'est pas forcément au rendez-vous. Espérons juste que Syphon Filter profitera de la maîtrise technique des équipes européennes.

EDITEUR : SONY C. E.
DÉVELOPPEUR : SONY I. S. A.
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 1998
GENRE : ACTION

Sur le net *http://www.playstation-europe.com* ***et*** *http://www.playstation.com/global.html*

Encore
6 NOUVEAUX MAGASINS !
AU TOP DES NOUVEAUTÉS !
AVIGNON BEZIERS BOBIGNY BOURGES PARIS POINTE-A-PITRE
VIRTUA
JEUX VIDEO
NEUF ET OCCASION
RACHAT CASH
DE VOS JEUX EN BON ETAT
SANS DÉCOTE
ET SANS OBLIGATION DE RachAT
FIDÉLITÉ
-20% sur le 5e jeu acheté
POUR UN ACHAT MINIMUM DE 100F HORS PROMOTION
ESSAI de JEUX GRATUIT !
OCCASIONS
70% MOINS CHER !
NOUVEAUTES
EN AVANT PREMIERE
CHOIX GEANT
NINTENDO64
PlayStation
VIRTUA
UNE CHAINE DE PROS INCONTOURNABLE !
VOUS VOULEZ OUVRIR UN MAGASIN VIRTUA ?
Ecrivez à :
VIRTUA®
SERVICE DÉVELOPPEMENT
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
ou appelez le :
04 93 38 01 13
NOUVEAU
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA AVIGNON
C.Cial CAP SUD
84000 AVIGNON
Tél 04 90 87 00 77
NOUVEAU
VIRTUA BEZIERS
C.Cial GEANT
64500 BEZIERS
Tél 04 67 11 08 50
NOUVEAU
VIRTUA BOBIGNY
C.Cial Bobigny 2
93000 BOBIGNY
NOUVEAU
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA BOURGES
9 rue Mirebeau
18000 BOURGES
VIRTUA BORDEAUX
C.Cial Rive Droite
33310 LORMONT
Tél 05 56 38 31 18
VIRTUA CANNES
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél : 04 93 38 01 13
VIRTUA COMPIEGNE
10 rue des Bonnetiers
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 38 06 40
VIRTUA FREJUS
C.Cial Continent
83480 PUGET/ARGENS
Tél 04 94 81 55 05
VIRTUA LA ROCHELLE
59 Quai Valin
17000 LA ROCHELLE
Tél 05 46 34 74 80
VIRTUA LEVALLOIS
19 rue du Président Wilson
92300 LEVALLOIS
Tél 01 47 37 07 88
VIRTUA MONTIGNY
C.Cial Continent
95370 MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél 01 39 97 16 98
VIRTUA NICE EST
C.Cial Carrefour TNL
06000 NICE
Tél 04 93 55 49 03
VIRTUA NICE OUEST
C.Cial Carrefour Lingostière
Route Nationale 202
06200 NICE
Tél 04 93 29 88 77
NOUVEAU
OUVERTURE EN SEPT 98
VIRTUA PARIS
111 av. Victor Hugo
75116 PARIS Métro Victor Hugo
Tél 01 47 55 18 78
NOUVEAU
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA POINTE-A-PITRE
11 rue Gambetta
97110 POINTE-A-PITRE
VIRTUA RENNES
3 rue St Melaine
35000 RENNES
Tél 02 99 38 69 02
VIRTUA ST-NAZAIRE
62 av. de la République
44600 ST NAZAIRE
Tél 02 40 66 55 89
VIRTUA TOULOUSE
C.Cial St-Georges
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 21 03 54
Chronoshop Concepts - Lille - 0 320 617 200.

Tous les écrans de jeu sont issus de la version PC

Rayman 2

Vedette de la première heure sur PlayStation, Rayman passe à la 3D et ce, dès 1999. Une production européenne qui devrait étonner les plus jeunes joueurs mais aussi les autres.

L'HISTOIRE

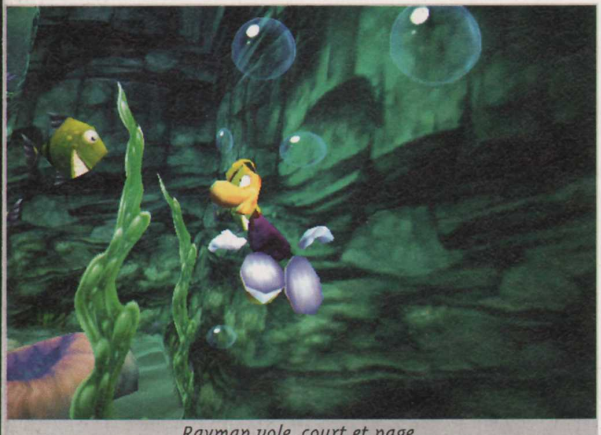
L'histoire de Rayman n'est, comme bien souvent, qu'un prétexte à l'action. Ici, une bande de robots pirates a capturé les amis de Rayman. Ce dernier, ne souhaitant pas jouer toute sa vie seul au bridge, part donc à leur rescousse tout en quêtant le Grand Pouvoir qui devrait lui simplifier la tâche.

TECHNIQUE

Rayman était, on s'en souvient, l'un des premiers jeux de la PlayStation lors de sa sortie en Europe. Jeu de plates-formes en 2D haut en couleurs, il pouvait se targuer d'être un minium original et surtout d'être techniquement très abouti. Cette fois, cédant peut-être à la mode actuelle, Rayman sera en 3D. Il sera ainsi possible d'évoluer en toute liberté dans 3 mondes différents pour 11 niveaux d'actions et de plates-formes. Plutôt que de perdre le joueur, Rayman 2 le poussera toujours à agir, de façon à ce que, quelque soit le niveau de celui-ci, il puisse progresser dans un soft d'une rare beauté. Une fois encore, ce sont les graphismes qui distinguent Rayman 2 des autres productions équivalentes. Mais, à Atlanta, seule des versions PC avec carte 3D (pour optimiser les performances graphiques) étaient présentées. On se doute que la version PlayStation aura du mal à égaler les capacités de ces technologies dernier cri. Toutefois, on peut faire confiance à Michel Ancel et à toute son équipe pour que cette version sans «carte accélératrice» constitue un petit événement pour le mois de mars 1999.

A PRIORI

Bien que l'écart technique entre les PC équipés de cartes 3D (Voodoo 2) et ceux qui en sont démunis se creuse, Rayman 2 devrait faire la démonstration qu'il suffit avant tout de savoir programmer pour étonner. Néanmoins, il faudra attendre le début d'année 1999 avant d'en savoir plus sur cette version PlayStation puisque seule la version PC devrait être disponible à Noël. Les amateurs de Rayman et de jeux de plates-formes en général n'auront plus qu'à patienter.



Rayman vole, court et nage.

Ubi, des Français qui montent

Avec un chiffre d'affaires de quelques 632 195 000 millions de francs sur l'exercice 97/98 (qui s'est terminé fin mars 98), Ubi Soft peut désormais inscrire son nom aux côtés des sociétés majeures de l'industrie du jeu vidéo. Société d'édition, de développement et de distribution, Ubi Soft touche à tous les domaines du jeu. Malgré les départs de Konami (Metal Gear Solid) et d'Activision (Vigilante 8) de son catalogue de distribution, Ubi Soft ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Prochain objectif : les jeunes joueurs. Ce n'est pas un hasard si trois jeux inspirés des Playmobils doivent voir le jour dès 1999 !

L'équipe Rayman

Michel Ancel, le créateur de Rayman, travaille avec plus d'une centaine de personnes sur le projet ! A ses côtés Frédéric Houde (développeur), Nathalie Paccard (chef de projet) et Serge Hascoët (responsable du gameplay) qui lors d'une interview ont explicité le projet.

PlayStation Magazine : Un second épisode ?

Frédéric Houde : Grâce aux nouvelles technologies, on peut aller plus loin et donner aux joueurs de nouvelles sensations. Rayman 2 est cependant très différent du premier épisode : le joueur évolue dans un environnement 3D qui lui offre une totale liberté.

P.M. : D'un point de vue graphique, quel a été le mot d'ordre pour ce nouvel épisode ?

Michel Ancel : Les graphismes de Rayman 2 sont d'une certaine façon plus développés et plus «adulte». En ce qui concerne l'ambiance et les personnages, ils sont plus dynamiques.

P.M. : Quel a été l'investissement nécessaire en terme de temps et d'équipe ?

Nathalie Paccard : Le développement est en cours depuis septembre 1996. Un an et demi peut paraître un temps de développement assez court, sachant que nous développons en parallèle plusieurs versions. Mais l'équipe est importante, en fait c'est la plus importante d'Ubi Soft : il y a 80 personnes sur le projet dont 40 ingénieurs !

P.M. : Quels sont les objectifs des Game Designers sur Rayman 2 ?

Serge Hascoët : Notre mot d'ordre est de faire un jeu d'actions rythmé. Il faut toujours qu'il se passe quelque chose dans le monde de Rayman : des sensations, de l'émotion. Faire que le joueur soit toujours incité à bouger, à agir.

Sur le net *http://www.ubisoft.fr*

EDITEUR : UBI SOFT
DEVELOPPEUR : UBI SOFT
DATE DE SORTIE : MARS 99
GENRE : PLATE-FORME

The fifth element © Gaumont

Ensemble, sortons le grand jeu !

Kalisto, à la pointe de la création des jeux 3Dinteractifsmultimediavirtuelsurlesautoroutes-delinformationcyberonlineteofflinecédérom(tm) sur PC et consoles, est à fond.

200 personnes et 85 millions de chiffre d'affaires prévus cette année avec trois titres classés parmi les meilleures ventes mondiales en 1997-1998 (Ultim@te Race Pro, Dark Earth, Nightmare Creatures).

Pour accompagner son développement, nous recherchons de nouveaux passionnés plein d'initiative ayant un bon sens de la jouabilité, de l'orientation, et aimant le travail en équipe:

15 programmeurs débutants et confirmés (Conception objet C++ avec une des spécialités suivantes:
Modélisation 3D, rendu 3D temps réel, animation, physique, intelligence artificielle, synthèse d'image, son, réseau)

10 programmeurs scripteurs débutants et confirmés (Utilisation d'un langage script)

25 infographistes 3D débutants et confirmés (designer, animateur ou mappeur/modeleur)

1 chargé de la qualité logicielle

1 chargé de la qualité globale

1 chef de projet outils de développement

1 rédacteur technique

1 monteur HTML

La maîtrise de l'anglais est souhaitée. Tous ces postes sont basés dans la bien belle ville de Bordeaux.

Si vous avez envie de participer à l'aventure de Kalisto, faites parvenir CV, lettre de motivation et travaux (graphismes ou code) à l'attention de:

kalisto
entertainment

Valérie Gelez
Cité Mondiale - Parvis des Chartrons
33 074 Bordeaux cedex
email : job@kalisto.com
http://www.kalisto.com/fr

mobi carte mct

sans facture, sans abonnement.

ESPACE TÉLÉPHONIE

Difintel - Mi

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉ

Pour tout achat d'un Pack OLA : un Porte-clef « Jules » OFFERT !

*Dans les magasins participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles

Gagne des bons d'achat

en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux Itinéris, SFR ou Bouygues Telecom.

(voir conditions en magasin Difintel)

Bénéficie de tous les avantages du Club Dif'
... et fais, en même temps ta B.A.

Sur chaque carte club vendue, Difintel-Micro verse 5 francs à Médecins sans Frontières l'équivalent de 10 repas médicalisés pour soigner un enfant malnutri dans le monde.

MEDECINS SANS FRONTIERES

- Accès direct à l'espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat- vente /occasion ! *Conditions en magasin
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous «découvertes»
  - des jeux en avant-première
  - des cadeaux à gagner!!

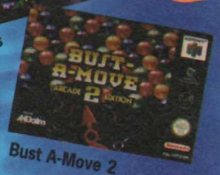
CLUB Dif' Difintel - Micro Bruno VÉRAN

- Carte personnalisée à ton nom
- Valable 1 an
- Carte vendue 50 F

Signal lumineux avant que votre portable ne sonne.

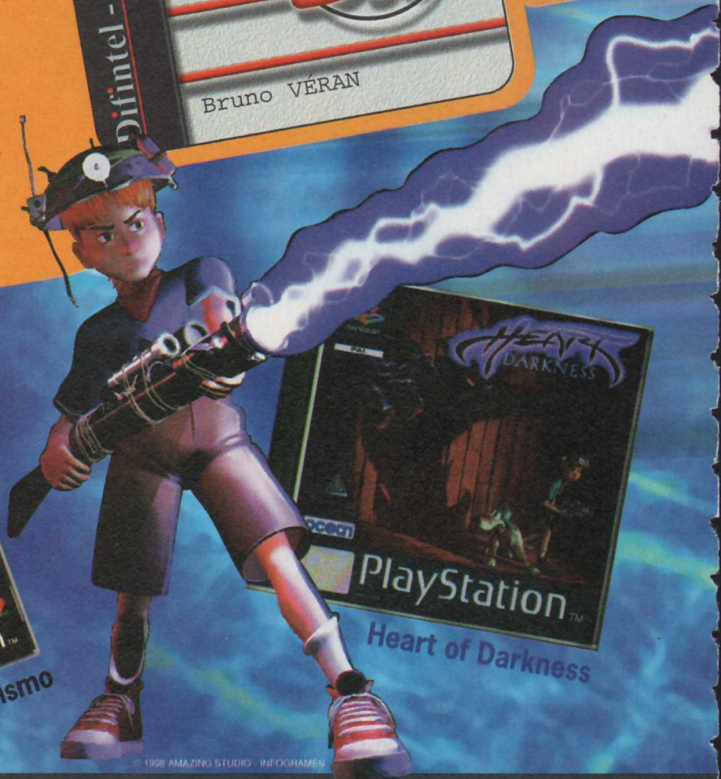
Banjo-Kazooie

IGGY's



Bust A-Move 2

GAMEBOY CAMERA



Heart of Darkness

Gran Turismo

© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

... et demande ta nouvelle carte de fidélité !

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	30	Alès	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	51	Mourmelon-Le-Grand 51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 66 49 49
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	54	Nancy 54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	55	Verdun 55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	56	Vannes 56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	57	Forbach 57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	57	Metz 57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70
11	Carcassonne	11000	14, rue de Verdun	04 68 25 47 95	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Thionville 57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	60	Beauvais 60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	61	Alençon 61000	15, rue aux Scieurs	02 33 26 11 00
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	64	Biarritz 64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07
19	Brives	19100	68, bd. Koënig	05 55 24 47 87	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59	62	Calais 62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00
22	Loudéac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	65	Lourdes 65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30 68
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	66	Perpignan 66000	17, rue Mailly	04 68 35 54 98
25	Pontalier	25300	9, rue de la République	03 81 39 81 81	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00	67	Haguenau 67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76	69	Lyon (Sème) 69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35	47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	71	Chalon/Saône 71100	43, rue Denon	03 85 48 91 97
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22	49	Angers	49100	57, rue Baudrière	02 41 25 34 27	71	Macon 71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52
28	Châteaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49	71	Montceau-Les-Mines 71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49

+ DE 110 MAGASINS

cro PHONIE

CLUB Diff'

PROCHAINEMENT

ouverture de 17 nouveaux magasins Difintel-Micro

Bayeux • Villeneuve-sur-Lot • Locmine • Agen • Saintes • Montbeliard • Lorient • Aix-en-Provence • Bourg-La-Reine • Auch • Voiron • Tours • Castres • Paris 20ème • ESPAGNE : 3 ouvertures

SPÉCIALISTE DU JEU EN RÉSEAU

Web http://www.difintel-micro.com

Achète ! Vends ! Echange !

et viens **tester** les toutes dernières **NOUVEAUTÉS** dans notre Espace Club.

Point Blank

Crime Killer

Road Rash

Coupe du Monde 98

Difintel-Micro présente en exclusivité

les rendez-vous du CLUB Diff'

... des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

J O U R N É E :

Colin Mac Rae RALLY

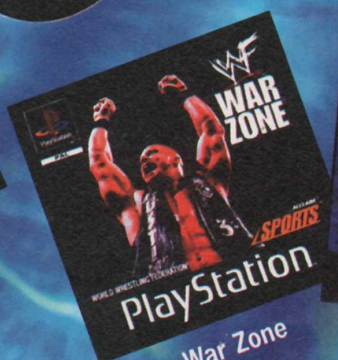
Samedi 11 Juillet

Codemasters

➡ **AU PROGRAMME :**
Viens tester tes performances de "pilote" chez Dif' !
à gagner :
porte-clefs, Tee-shirts ....

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

Colin McRae Rally



War Zone

Alundra

MIB

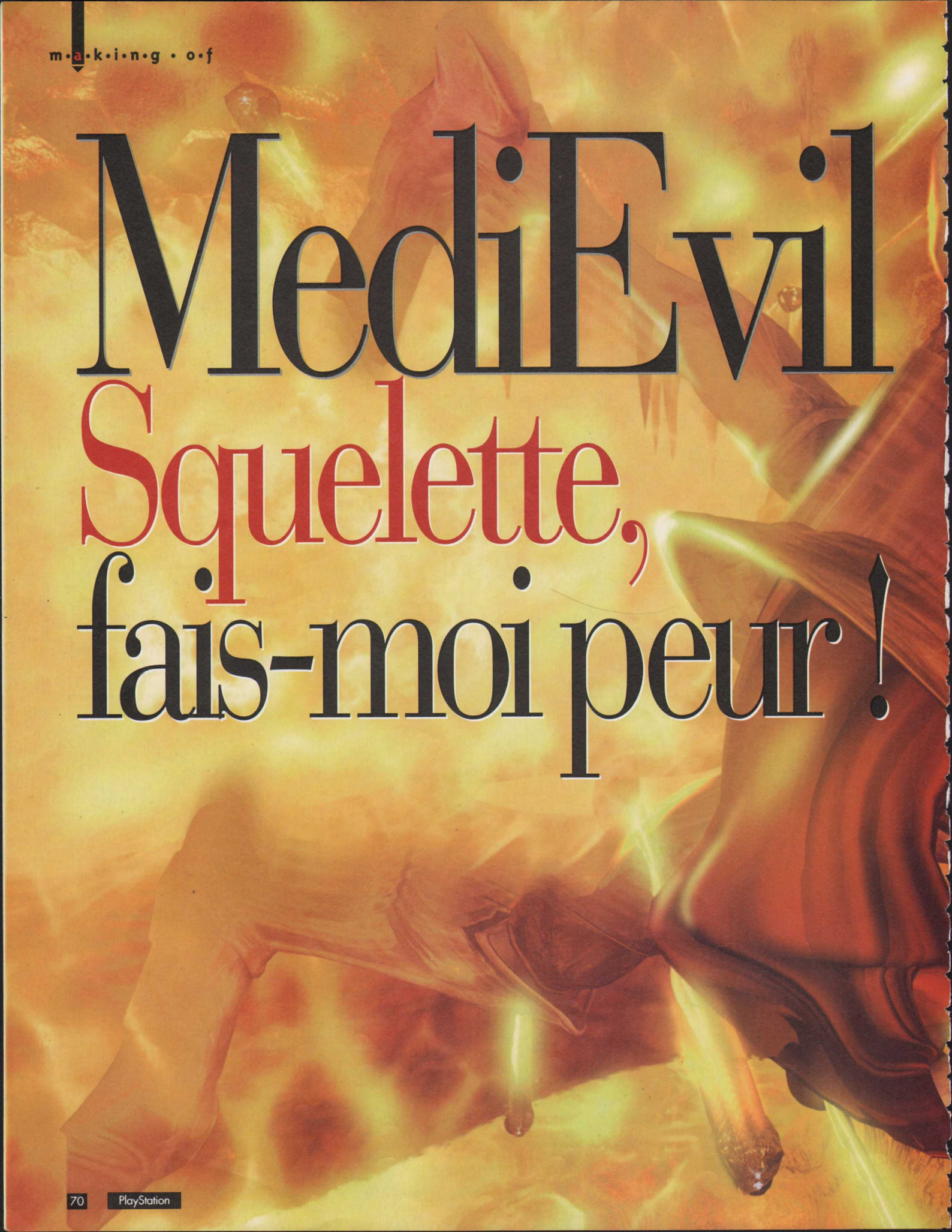
Découpe ce mémo et conserve-le précieusement...

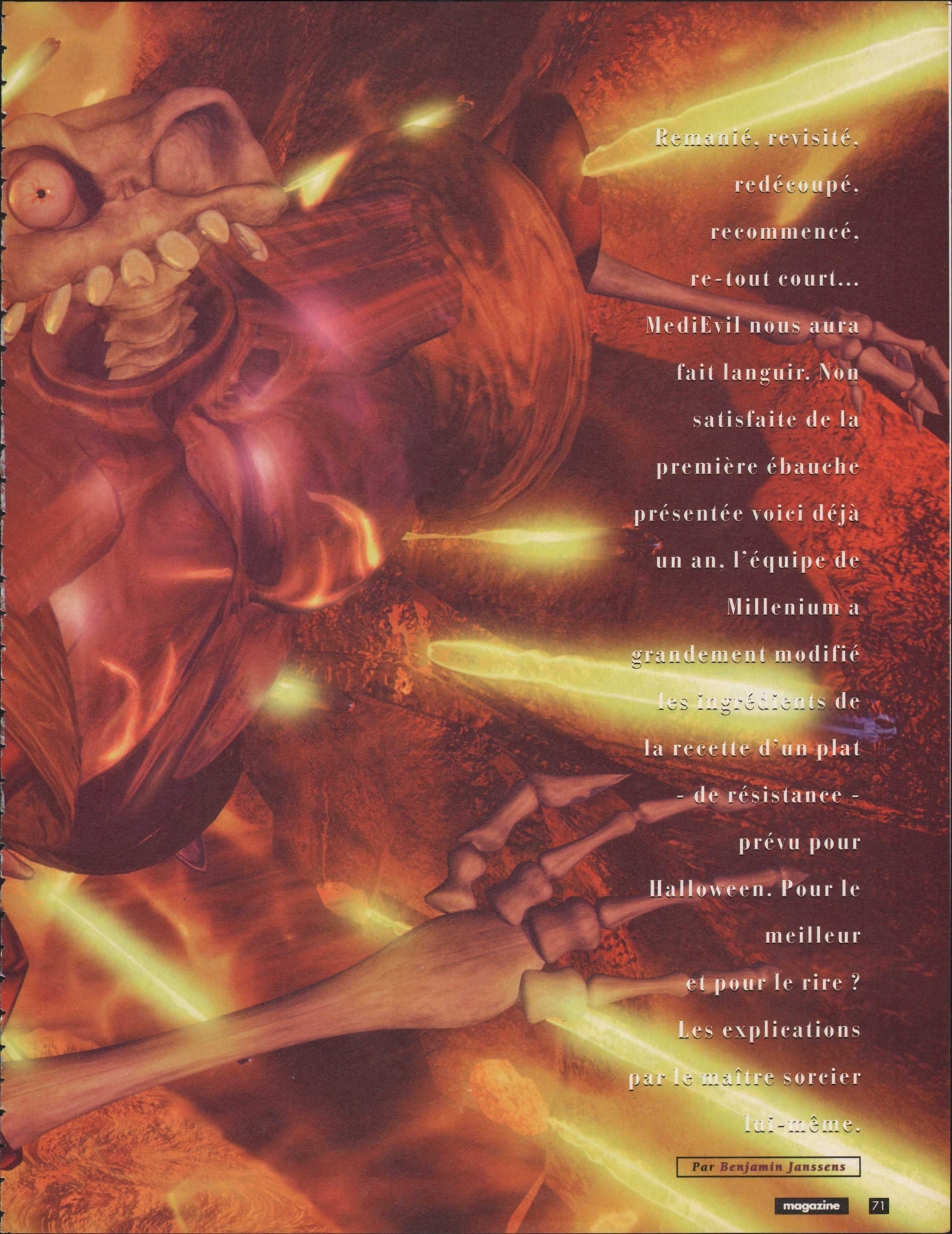
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	83	Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55	93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sommelier	04 50 52 86 02	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	84	Orange	84100	8, rue Notre-Dame	04 90 34 47 13	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	84	Valréas	84600	64, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	86	Poitiers	86000	4, rue de l'Eperon	05 49 41 77 45	94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	87	Limoges	87000	6, rue Lansecot	05 55 33 74 43	94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64	95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	92	Cachan	92230	7, rue Camille Desmoulin	01 47 40 08 15	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97	98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
78	Poissy	78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93	SUISSE : Rue Gourgas 4,				022 800 17 27
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages)				022 310 63 64
81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 49 02 99	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25					

Liste des magasins 3615 Difintel

MediEvil

Squelette, fais-moi peur !





Remanié, revisité, redécoupé, recommencé, re-tout court... MediEvil nous aura fait languir. Non satisfaite de la première ébauche présentée voici déjà un an, l'équipe de Millenium a grandement modifié les ingrédients de la recette d'un plat - de résistance - prévu pour Halloween. Pour le meilleur et pour le rire ? Les explications par le maître sorcier lui-même.

Par Benjamin Janssens

revient des années plus tard pour se venger. Pour ce faire, il gèle le temps, réveille monstres et chenapans farfelus et plonge le monde dans l'obscurité la plus totale. Malgré son âge avancé, Sir Dan, qui jusqu'à présent mangeait les pissenlits par la racine, refait surface. Chevalier fervent, il est certes moins beau qu'avant, du temps où il avait de la peau sur les os, mais il n'en reste pas moins d'une redoutable efficacité une épée à la main. La castagne peut commencer.

Un crâne et quelques dents en trop...

Chris Sorrell, réalisateur : «Nous avons œuvré dans le bon sens et pour la bonne cause, me semble-t-il. La première version de MediEvil était trop linéaire, nous avons changé cela et amélioré le concept.» Les cheveux noirs corbeau, le regard perçant, Chris en tant que sorcier suprême chez Millenium-Interactive justifie ainsi le retard accumulé. Graphiquement, MediEvil a bénéficié du savoir-faire d'une tripotée de graphistes performants. Les effets spéciaux sont étonnants et certaines attaques comme le souffle du dragon par exemple, sont stupéfiantes. Car Sir Dan l'édenté ne se contente pas de pourfendre zombis et épouvantails de coups de machette habilement balancés. Il dispose également de sorts puissants et visuellement, ça flashe ! Pour en revenir au dragon, il disperse chaque ennemi sur son passage, hurlant et ondulant dans un halo lumineux et transparent... «Cinq graphistes ont martelé le clavier pendant près de deux ans avant d'aboutir à des effets tels que celui-ci.» explique Chris. Ajoutés aux programmeurs et aux deux ou trois sorciers en chef, MediEvil a monopolisé les efforts d'un team de seize personnes. «Notre souhait le plus cher est de fournir un "Ghouls'n Ghosts" (ancien hit sur Super Nintendo) en 3D.» Exception faite que MediEvil n'est pas aussi linéaire et qu'il s'apparente davantage à une quête mystique qu'à un jeu de plates-formes sans âme.

Un très bel effet visuel sous une pluie battante. Dan s'en fiche, il n'a pas froid aux os (ahah !).

Un ver de terre et de la bave fluo...

Petit rappel des faits. MediEvil est un conte féerique, avec Zarok le méchant de l'histoire, dans la peau fanée de l'amoureux transi de la fée Carabosse... Bref, il était une fois, dans un royaume paisible et enchanté, un champion dénommé Sir Daniel Fortesque. Surnommé Sir Dan, ce pro. de la massue cloutée et de la lame extra large (l'ancêtre de Gillette en quelque sorte) était parvenu à repousser Zarok, vilain mage avec un vilain nez crochu (il est pas beau, quoi). Le hic, c'est que Dan s'est contenté d'éloigner Zarok et non de l'anéantir une bonne fois pour toutes. Si bien que cette incarnation du Mal

C'est lui, le «bad boy» de l'histoire, le mec qui empêche les affaires de Sir Dan de tourner bien. Son nom ? Zarok. Il est laid, hein ?

Cette image, très belle, fait partie des nombreuses séquences cinématiques qui composent le jeu. Dans le cas présent, elle provient de l'intro et montre Zarok prêt à frapper le royaume via ses pouvoirs maléfiques.

Les jardins sont infestés de zombis. N'hésitez pas à taillader tout ce qui bouge pour vous frayer un chemin !

En chair et en os

Dans MediEvil vous aurez la désagréable surprise de :

1 - Avoir à nourrir de graines un groupe de poulets affamés en plein parcours afin d'abaisser un pont-levis.

2 - Participer à des niveaux où le temps vous est compté pour le traverser.

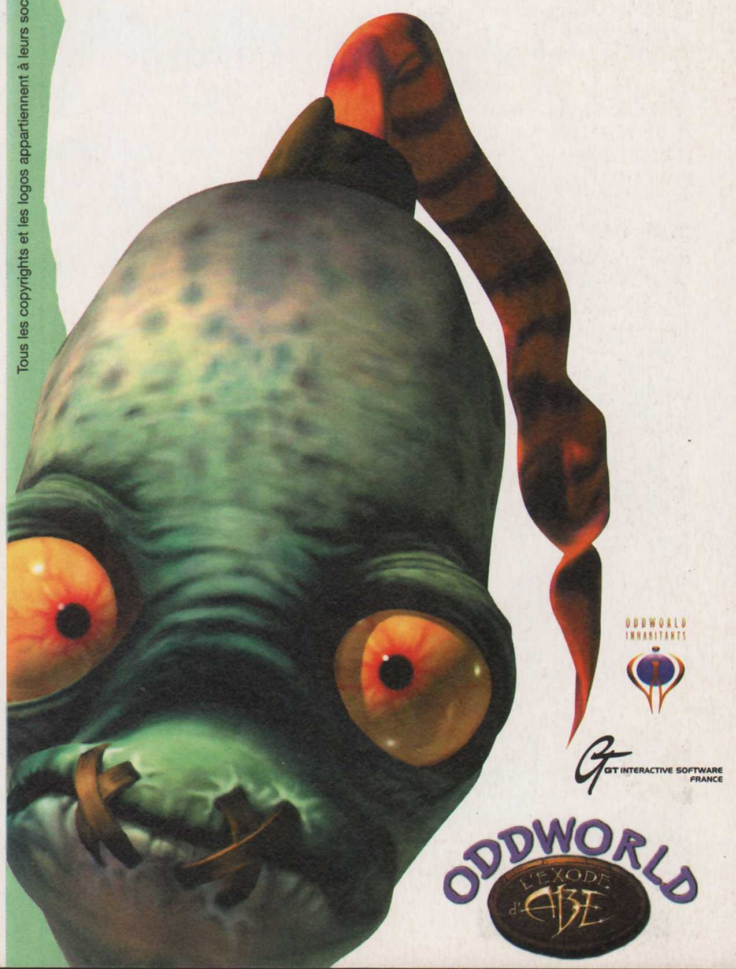
3 - Etre contraint de suivre - de façon rapide - des feux follets du regard, pourtant très utiles dans le jeu puisqu'ils indiquent la direction par laquelle arrivent vos éventuels adversaires.

4 - Jouer les papas poules à un moment où, au centre d'un nid géant, il vous faudra pousser les œufs vers l'extérieur afin de récupérer une clé cachée - mais la maman poule veille au grain.

5 - Tabasser de pauvres créatures sans cervelle avant de libérer des petites fées mimizolies.

C'est Promis,
on se retrouve
à la rentrée
pour de nouvelles
aventures...

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives - medialect



Une attaque aussi foudroyante que visuellement étonnante. Le dragon anéantit tout sur son passage. Pas mal, non ?

Entretien avec le sorcier en chef

Chris Sorrell, cheveux longs d'ébène, est venu nous serrer la paluche lors de notre passage à Londres dans les locaux de Sony. Une occasion à ne pas rater pour questionner ce réalisateur acharné, réservé - et machiavélique ?

PlayStation Magazine : Quel a été le plus difficile à concevoir dans MediEvil ?
Chris Sorrell : Réussir à jouer suffisamment bien avec les angles de caméra afin de donner au joueur un maximum de liberté et de sensations, fut probablement l'étape la plus dure dans la réalisation du jeu.

Avez-vous eu recours au Profiler de Sony pour améliorer l'aspect général du soft ?
Pas tant que cela. Le Profiler a servi surtout à augmenter le nombre de polygones affichables simultanément ainsi que le nombre d'images par seconde... Un plus non négligeable, il est vrai.

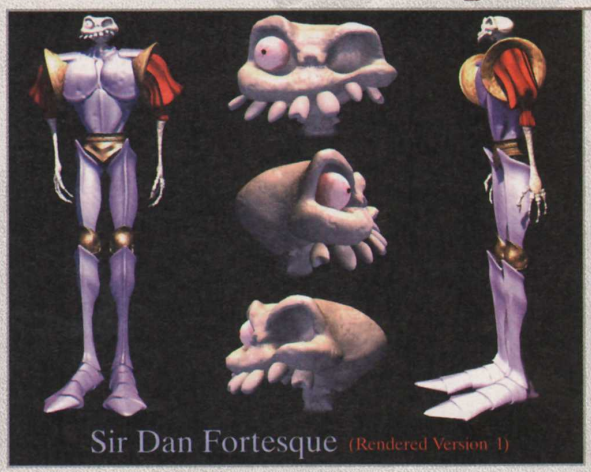
Comment expliques-tu le retard dans la sortie de MediEvil ?
Nous voulions que le jeu ait beaucoup plus de profondeur, qu'il soit moins linéaire et que les énigmes soient plus fouillées. MediEvil ne doit pas ressembler à ce type de titres qui, une fois terminés, finissent dans un placard. Pour tout voir dans MediEvil, le joueur doit y jouer plusieurs fois...

Ne penses-tu pas que le jeu puisse rebuter les grands-mères cherchant à offrir un jeu pour leurs petits-enfants ?
Non, car MediEvil n'est pas un jeu flippant. Il fait référence à l'univers d'Halloween, mais le sang ne gicle pas. Tout est question d'ambiance. Trente musiques originales ont par ailleurs été composées en interne pour immerger complètement le joueur dans l'aventure.

Une araignée desséchée mélangée à de l'eau...

Autre particularité de MediEvil version 3.0 : l'aspect intuitif quant au gameplay. Idéal avec une manette analogique entre les mains, le jeu n'en reste pas moins agréable avec une «simple» manette croix-rond-triangle-carré. «Nous avons revu le gameplay de façon à le rendre plus simple d'accès» précise Chris. Aux commandes de Sir Dan, l'identification se fait presque d'elle-même. «Presque» car il faut néanmoins un temps d'adaptation avant de comprendre comment utiliser le squelette désaxé au meilleur de ses capacités. Mais, d'ici l'arrivée du soft en magasin, des réglages auront été réalisés... Plus concrètement, sachez que Dan peut faire mumuse avec un arsenal aussi varié que puissant. Une bonne quinzaine d'armes conventionnelles, du missile Sol-air à la bombe H... Non, ça, c'est dans Red Alert, excusez-nous ! Reprenons : une quinzaine d'armes conventionnelles lui sont régulièrement proposées. Il lui suffit de les ranger dans sa besace pour choisir selon la situation celle qui sied le mieux. Une dague ou un sabre ? Une hache ou un arc ? Rien ne manque à la liste, pas même l'arbalète dont les flèches ricochent sur les murs, outil de travail fort utile.

«MediEvil ne doit pas ressembler à ce type de titres qui, une fois terminés, finissent dans un placard.»



Dan sous toutes les coutures. Il est à poil mais ne fait honte à personnes. Pourquoi ? A vous de voir.

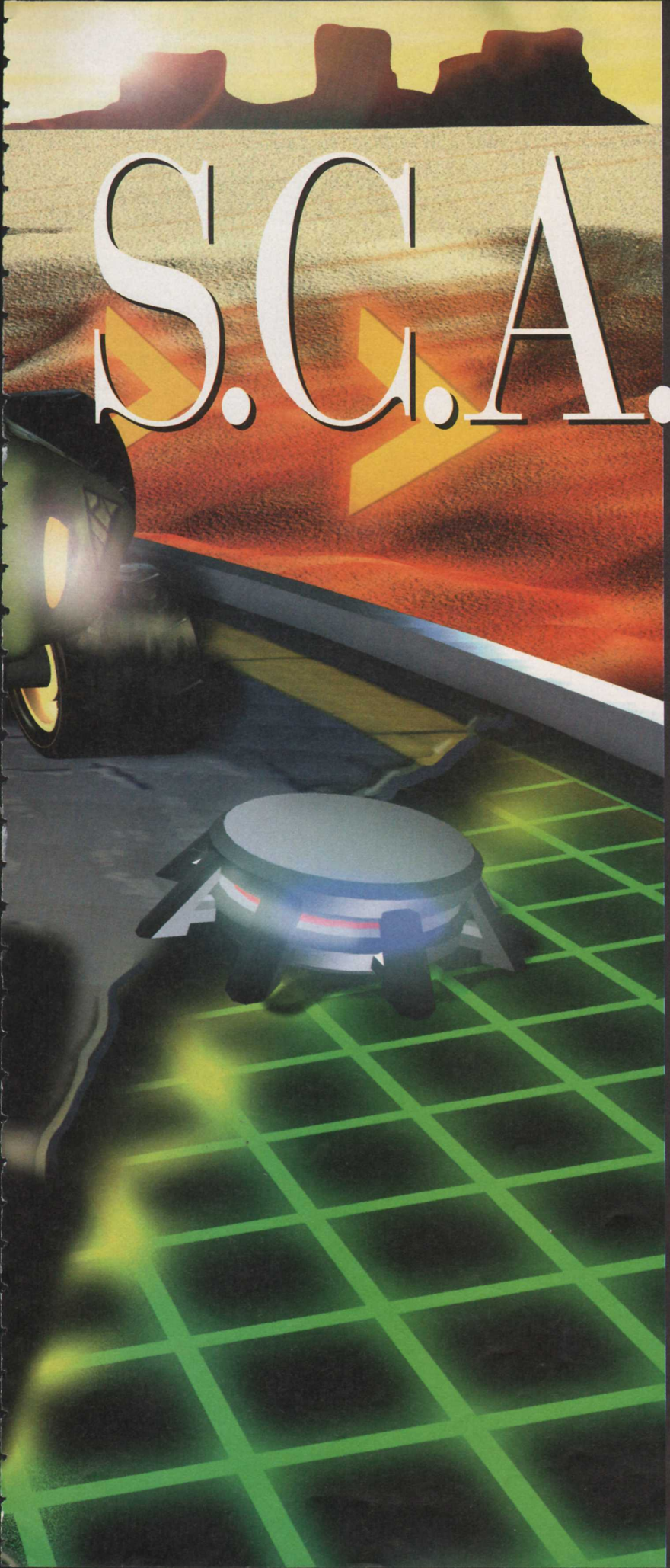
Un cerveau acheté à Franprix (pas cher) et un œil de bœuf...

« Les créatures de MediEvil sont pléthoriques. Nous avons inclus des zombis, des gargouilles, des mages malicieux, des chauves-souris, des...» Ok, ok, ok ! T'as oublié d'évoquer les moines fous, les momies et les bonshommes sans tête qui te sautent à la gorge... Vous l'avez compris, MediEvil pourrait se résumer à une galerie de portraits, une soixantaine au total, dignes de figurer à la FIAC (Foire Internationale de l'Art Contemporain). Ils sont tous - sans exception - laids et méchants. Même le héros est moche comme un pou mais, a contrario, il est sympa comme un squelette en quête du Graal, affable, presque souriant, courageux et téméraire jusque dans les pires instants de sa vie de mort vivant. Enfin, pour infos, sachez que le jeu comporte désormais plus d'une vingtaine de niveaux, de la crypte aux souterrains du château en passant par les jardins labyrinthiques d'Alice au Pays des Merveilles et les catacombes. L'un des actes de ce vaudeville interactif se déroule par ailleurs dans les airs, à bord d'un navire de pirates non identifié, plein à craquer de malfrats en mal de sensations fortes. Tout, jusqu'aux boss, l'un d'eux étant représenté par un immense vitrail d'église gothique, fait référence à l'univers fantasmagorique de Tim Burton, réalisateur à l'origine de L'Etrange Noël de Monsieur Jack. «Non, nous ne l'avons pas rencontré», répond Chris interrogé à ce sujet. «Mais chaque membre de l'équipe est fan de ses productions et il est clair que ce film d'animation nous a amplement inspiré.» Vous comprenez dès lors notre engouement pour ce petit chef-d'œuvre à venir sur PlayStation.

Des Bidochons trash

Une incroyable quantité de monstres pas du tout merveilleux a été créée pour les besoins de cette super production interactive. Frankenstein y aurait certainement trouvé l'âme sœur... Pour le plaisir des yeux, cette petite galerie de portrait à apprécier en couleur ou en noir et blanc, avec lunettes 3D ou non.

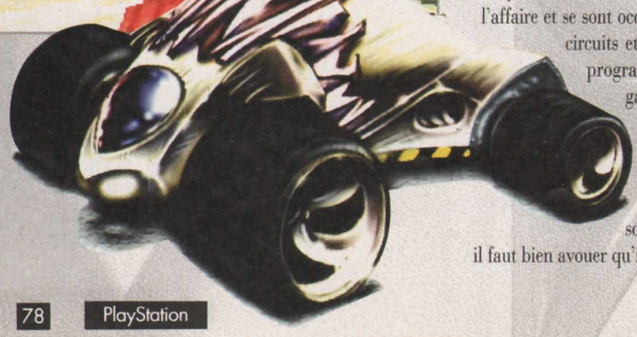
Beaucoup d'esquisses et de dessins ont été conçus avant la mise en scène définitive. Certaines planches font par ailleurs penser à un story-board. Bientôt le film sur grand écran ?



S.C.A.R.S.

Le monde des jeux vidéo change, les techniques et les méthodes de développement suivent. Chez Ubi Soft, la co-édition fait ses premiers pas sur PlayStation sous la forme de S.C.A.R.S., un jeu de courses rageur qui fera sans aucun doute parler de lui. Pour les premiers détails de cette réalisation franco-anglaise, ne cherchez plus, c'est par ici que ça se passe !

Par Grégory Szriftgiser



Jusqu'à très récemment, le processus de développement d'un jeu, aussi bon et complexe soit-il, suivait un schéma à peu près identique d'un titre à l'autre : un studio de développement constitué d'une équipe de quelques dizaines de personnes à plus d'une centaine sur un FFVII par exemple, chapeautée par un éditeur, puis par un distributeur. Etant donnée la complexité des projets qui voient le jour aujourd'hui, et la pluri-nationalité des talents créatifs, les éditeurs commencent à modifier leurs méthodes. Chez Ubi Soft, il y a d'une part la structure d'édition et d'autre part les structures de développement : c'est ce qu'on appelle développer en interne. S.C.A.R.S. est un des premiers titres créer en parallèle par une équipe anglaise indépendante et par une autre interne et française...

Franco-anglais ?

C'est le studio de développement anglais Vivid Image qui est à l'origine de S.C.A.R.S. Déjà responsable de titres comme Street Racer ou bien (pour ceux qui s'en souviennent) The First Samouraï, Vivid a développé sous la direction de Mevlut Dinc, boss du studio, un moteur un peu particulier, à mi-chemin entre l'affichage et la 3D. Les français de chez Ubi Soft, quant à eux, ont été vite mêlés à l'affaire et se sont occupés des graphismes et du design des circuits et des véhicules, tandis que les anglais programmaient l'intelligence artificielle, le gameplay, et amélioraient le moteur de jour en jour. Un travail en tandem qui s'il donne un bon résultat, ce qui devrait a priori être le cas, sera bien sûr amené à se répéter. Quoiqu'il en soit, S.C.A.R.S. était présenté à l'E3 et il faut bien avouer qu'il en jetait !

Des bébêtes pas comme les autres

Derrière ces initiales qui signifient «cicatrices» en anglais, se cachent les mots Super Car Animal Racing Simulation. C'est donc au volant de bolides inspirés d'animaux que vous allez vous défoncer dans des courses à l'action omniprésente. Un titre d'apparence classique, mais qu'une réalisation de qualité et de nombreuses idées bien venues situeront à n'en pas douter en marge de ses concurrents, déjà fort peu nombreux. Le gameplay est placé sous le signe du fun, avec 9 circuits variés, complexes et au relief intense, 9 véhicules inspirés du lion, du rhino ou encore de l'éléphant et de la mante religieuse, et enfin 9 pick-ups qui constituent tout le

sel du titre. Au menu, les habituels missiles avec ou sans auto-guidage, les turbos, mais aussi une barrière énergétique à poser sur la piste, un aimant retenant l'adversaire pendant quelques secondes ou encore une balise tournoyante envoyant valser tous ceux qui approcheront de trop près son porteur. Fin du fin des items en question, surtout en mode multi-joueurs, le virus : une fois ramassé, un décompte de quelques secondes apparaît au-dessus du véhicule et vos armes sont désactivées. Quel intérêt ? C'est simple : vous pouvez vous en débarrasser à n'importe quel moment à condition d'avoir un nouveau porteur à proximité. Dès lors, le virus saute de concurrent en concurrent, jusqu'à ce que le dernier n'ait plus le temps de le transmettre et en fasse les frais sous la forme d'une explosion le stoppant tout net... Mais ce n'est pas tout : une jauge de puissance permet, en laissant le bouton de tir appuyé, de faire varier les effets de chaque arme. Certaines auront une meilleure portée mais moins de force, d'autres ne fonctionneront plus 5 fois de suite, mais par exemple 2 de façon plus puissante. Enfin, il est possible de viser vers l'avant comme vers l'arrière ; à chacun son choix.

Mais aussi tout le reste

Evidemment, S.C.A.R.S. n'échappe pas aux principes ultra classiques du jeu de courses - tout en parvenant à chaque fois à les enrichir - à commencer par les modes : on trouve les habituels championnats, contre la montre et multi-joueurs. Le mode championnat propose 3 coupes de difficulté graduelle. Chaque coupe remportée ouvre un «challenge», mode particulier dans lequel vous faites une course contre une voiture CPU, et gagnerez, contre la première place, un véhicule caché. En outre, une option custom permet de réaliser ses propres coupes, en choisissant les circuits à incorporer. Lorsque vous aurez tout gagné, vous pourrez ainsi choisir n'importe quel tracé, avec n'importe quelle condition (nuit, aube, pluie, soleil), en miroir ou non, etc. Pour la première fois, nous aurons droit à un véritable mode 4 joueurs, en simultané, qu'on nous promet aussi rapide et jouable que le mode 2 joueurs

Les bêtes de course

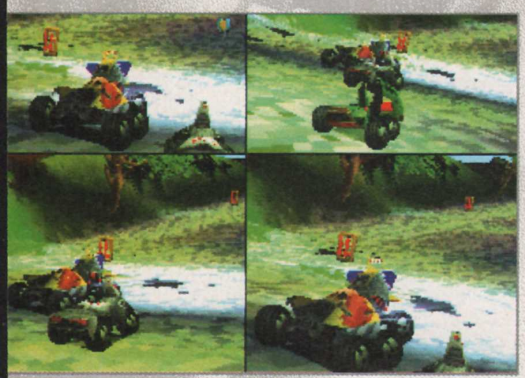
Chaque véhicule de S.C.A.R.S. a bien entendu un look différent et des caractéristiques variées. Au début, vous ne pourrez jouer que les 6 qui se suivent, les 3 derniers devant être mérités !

L'équipe

L'équipe française de S.C.A.R.S., avec de gauche à droite : Fabrice Pierre-Elien (chef de projet), Vincent Minoue (responsable du département Third Party Development), Marc Chevalier, Alexandre Gatto, Stéphane Huguet et Arnaud Kotelnikoff (graphistes).

ou le mode solo. Il sera possible de jouer entre humains ou avec des adversaires gérés par la machine, en coupe ou en course simple, et des petits détails de gameplay annoncent déjà des parties endiablées. Ainsi, par exemple, lorsqu'un adversaire s'apprête à vous viser à l'aide d'un lance-missiles, son viseur apparaît au premier plan de votre portion d'écran ; à vous de réagir assez rapidement pour l'éviter, en sautant ou en répliquant le plus vite possible.

La vue intérieur nécessite une parfaite connaissance du circuit et un estomac bien accroché. Préférez-lui pour commencer une des 2 extérieures.



Un moteur 3D à part

Plutôt que de créer un simple moteur 3D comme c'est habituellement le cas dans la plupart des jeux, celui qui fut élaboré par Vivid est un peu particulier. En fait, les 4 graphistes français n'ont eut à modéliser que les véhicules suivant la méthode traditionnelle, puisque les circuits ont été pensés en 2 dimensions. L'idée est la suivante :

Pour réaliser un tracé, le graphiste réalise d'abord son circuit à plat, en y incorporant les textures, c'est la « map de textures ».

Toujours à plat, il fait ensuite la « map d'élévation », où les différentes nuances de gris reflètent le relief du circuit.

C'est le moteur en lui-même qui procédera ensuite à la modélisation proprement dite du circuit, élevant ses différentes portions grâce à la map d'élévation, puis plaquant les textures de la map du même nom. Une idée simple qui permet au jeu d'être fluide, rapide, et aux circuits d'être mieux pensés.

Les secrets de S.C.A.R.S.

Fabrice Pierre-Elien, chef de projet sur S.C.A.R.S. chez Ubi Soft

PlayStation Magazine : Pouvez-vous nous en dire plus sur les spécificités de ce nouveau département ?

Fabrice Pierre-Elien : Il a été crée en juillet/août 97. Il s'attache aux développements externes à Ubi qui concernent 5 studios à l'heure actuelle. Nous sommes 3 chefs de projet pour coordonner les équipes anglaises et françaises.

C'est votre première co-édition ?

Pas tout à fait... J'ai déjà travaillé en ce sens sur la version française du jeu Nintendo 64 : F1 Pole Position 64 , et sur Kick Off 98 pour PC. Nous menons plusieurs projets en parallèle.

Quels sont les avantages et les inconvénients de ce système ?

Pour les inconvénients, il y a d'abord la barrière de la langue, mais ce n'est pas bien grave, nous parlons tous anglais, juste quelques détails nous échappent parfois... Ensuite, il y a le problème des délais quand on s'échange des données, puisque dans le cas d'un développement interne, il suffit de placer les fichiers sur le réseau et de prévenir leur destinataire, c'est réglé en quelques minutes. Là, ça peut prendre plusieurs jours, même si on utilise énormément Internet. Côté avantages, chaque intervenant est allégé, ce qui nous permet à tous de nous impliquer davantage dans le projet. D'autre part, cela favorise la créativité, puisque chacun peut discuter d'idées d'abord entre nous, puis avec les anglais.

Sur S.C.A.R.S., quelles ont été les principales difficultés ?

Nous n'avons pas eu de grandes difficultés. Comme dans toute coopération, il y a parfois des divergences d'opinions sur certains détails. Mais ce sont justement ces divergences qui font avancer le jeu. La seule chose, c'est au début, avant que Mev ne nous envoie les nouveaux outils, nous réalisions les textures sous Photoshop, c'était la croix et la bannière... Ça c'est vite arrangé par la suite.

Le mode quatre joueurs était-il prévu dès le départ ?

Disons qu'il était voulu dès le départ... Mais nous avons pris notre temps et comme nous procédons par étape, nous avons préféré nous concentrer en priorité sur le mode solo et le mode deux joueurs. Porter notre attention sur le mode quatre joueurs dès le départ aurait pu porter préjudice aux autres, et finalement, comme c'était possible, nous avons pu nous en occuper par la suite.

Au final, ce travail en tandem a-t-il été une expérience concluante ?

Tout à fait ! Les joueurs pourront d'ailleurs s'en rendre compte sur leur écran...

Un mode solo peaufiné

Le principal reproche formulé à l'égard de ce type de soft touche souvent le mode solo. Trop dur, trop répétitif, etc. Dans S.C.A.R.S., des petites idées viennent pimenter le jeu. Le décompte des points, habituellement basé uniquement sur la position d'arrivée, incorpore ici d'autres moyens de marquage. Ainsi, il y aura des bonus à la fin de chaque course d'une coupe, pour le concurrent ayant effectué le meilleur temps au tour ou ayant été le plus agressif. L'intelligence des concurrents se positionne naturellement comme le second ingrédient d'un bon gameplay solo. Plus vous serez agressif à leur égard, plus ils vous en feront baver. Ils pourront se nuire entre eux également et exploiteront les nombreuses bifurcations des circuits, en bien ou en mal, pouvant d'un tour sur l'autre choisir une alternative différente. Bref, S.C.A.R.S. ne s'annonce que moultement bien et c'est sous les meilleurs auspices que nous aurons la joie de le tester... après les vacances d'été !

De nuit, les meilleures chances de victoire reviendront à celui qui aura une bonne connaissance du tracé.

Les bifurcations

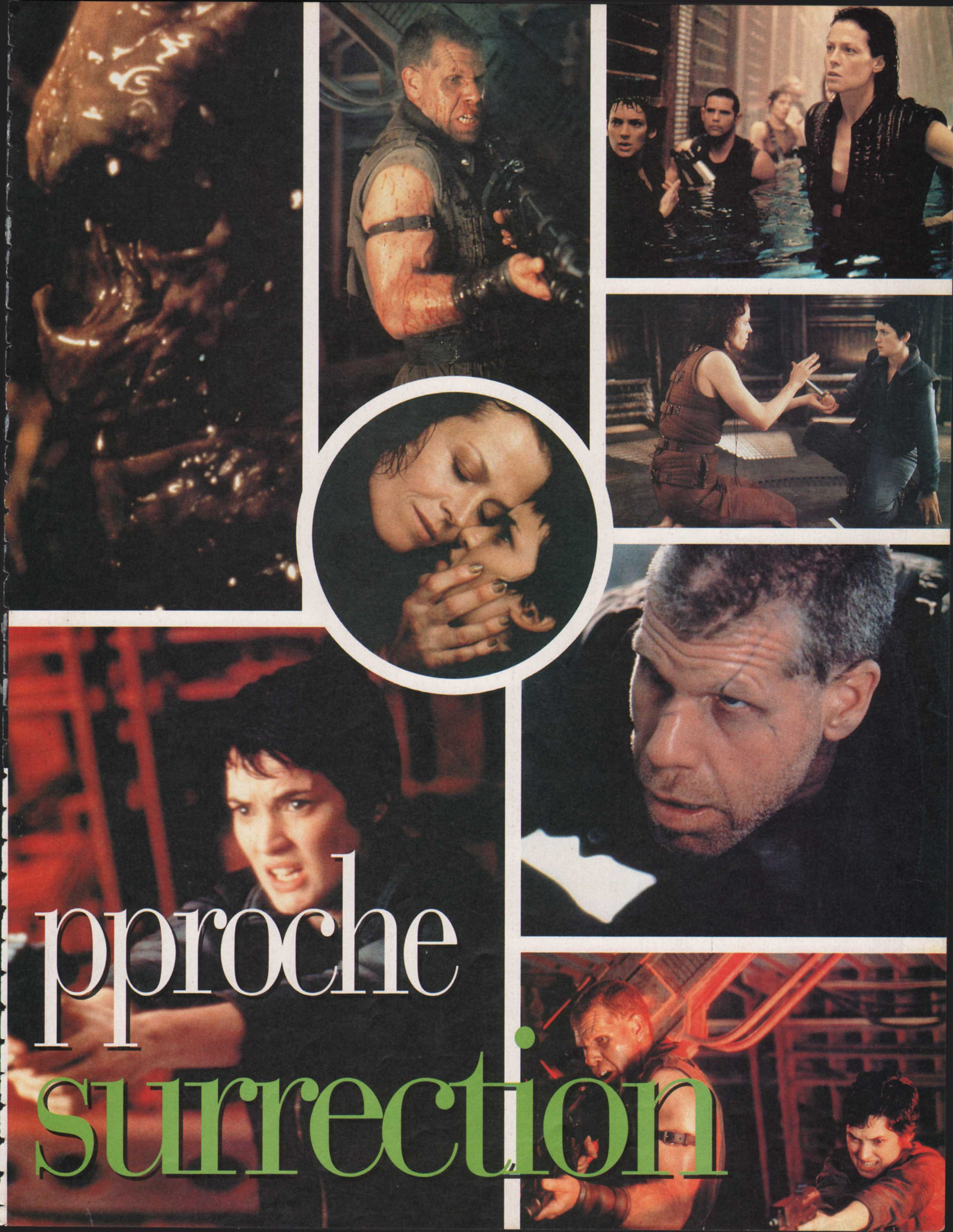
Les bifurcations occupent une place de choix dans S.C.A.R.S. Nombreuses, elles permettent, suivant les caractéristiques du véhicule choisi, de trouver le meilleur parcours à réaliser. Ce sera à vous de faire le choix idéal !

L'éclosion a Alien Re

Lorsque le film est apparu sur nos écrans, nous sommes allés interviewer Ron Perlman, l'un des acteurs, qui nous a assuré qu'un jeu était en cours de développement. Il avait lui-même participé à une séance de motion capture pendant le tournage pour permettre à l'équipe d'Argonaut Software de concevoir un soft réaliste. Six mois plus tard, qu'en est-il ? Nous avons emprunté un vaisseau spatial afin de percer le mystère et dégotter des photos que vous ne verrez nulle part ailleurs.

Par *Benjamin Janssens*

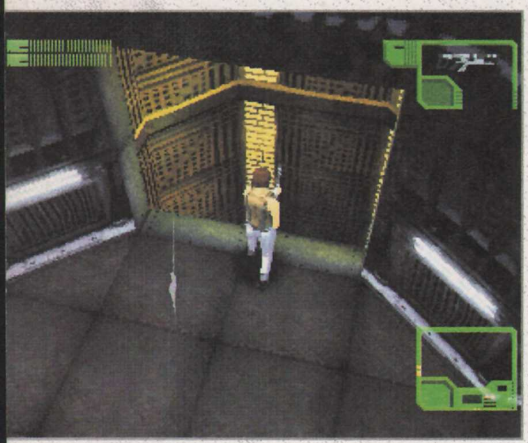
Toutes les photos Alien Resurrection : Prod.


pproche
surrection

PROD.

Wren, ce grand malade

L'action se passe à bord de l'Auriga, immense navire spatial où se planque le docteur Wren, l'équivalent du doc Willy dans Megaman X. Comprenez : c'est un maboule ! Wren, rongé par la folie, a décidé de préserver une race d'aliens aussi voraces que féroces. Ces aliens, vous les connaissez pour les avoir vus découper, manger, déchiqueter - et faire peur à - des Marines et des mercenaires équipés de flingues à rendre jaloux le big Schwarzie. Ces grosses écrevisses noires dont on ne voudrait sucer l'intérieur des pattes pour rien au monde, le professeur foldingue souhaite les exporter sur Terre. Pourquoi ? Parce que ça le fait marrer... Non, parce que Wren a dans l'idée d'en faire le commerce à des fins militaires. Oups !



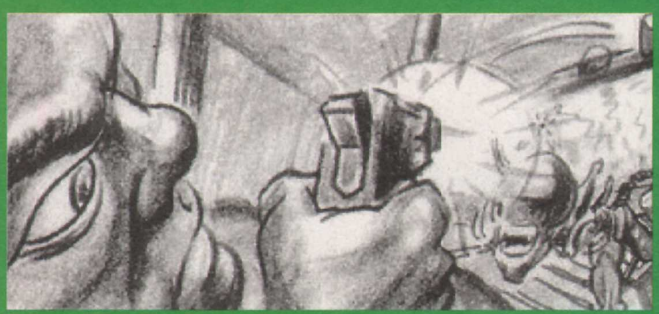
A priori, rien ne rapproche Croc d'Alien Resurrection... A priori, car en jetant un œil, on se rend compte que primo, l'éditeur est le même Fox Interactive, et que secondo, le développeur à l'origine de ces deux titres sur PlayStation se nomme Argonaut Software. Argonaut qui, pour la petite histoire, a fait planer des millions de joueurs avec Starfox sur Super Nintendo (premier jeu en 3D sur cette console 16 bits), se retrouve une nouvelle fois sous les feux de la rampe avec une adaptation d'Alien 4 aussi étonnante que flippante. Présentée à l'E3 aux fans de tout poil, la version qui tournait en dévoilait peu... Pourtant, celle-ci a suffit pour nous convaincre d'écrire un ch'tit quéquechose dessus (cinq pages, rien que ça). Un jeu qui en vaut la chandelle ? Espérons-le.

Tête et jambes

A l'inverse d'Alien Trilogy, Alien Resurrection : the game n'est pas un Doom-like. Dans la peau d'un combattant vêtu d'un treillis, vous tirez sur tout ce qui bouge (pour ne pas changer), mais vous voyez - de dos - le personnage que vous incarnez. Dès le départ de ce thriller spatial interactif, vous choisissez parmi cinq killers d'aliens : Ellen Ripley (Sigourney Weaver), Annalee Call (Winona Ryder), Johner (Ron Perlman), DiStephano (Raymond Cruz) ou Christie (Gary Dourdan). Leurs caractéristiques physiques diffèrent ainsi que leur arsenal. Si bien que, pour venir à bout des

Terreur en noir et blanc

Ces illustrations proviennent du story board du long métrage. Jean-Pierre Jeunet s'en est servi pour mettre en images le quatrième opus d'une saga aujourd'hui mythique. Les développeurs du jeu s'en sont-ils également inspirés ? Probablement puisque Fox Interactive a bénéficié d'un libre accès au plateau de tournage. A l'instar de Die Hard Trilogy du même éditeur, Alien Resurrection a donc de fortes chances de s'imposer auprès des fans, ceux qui ont apprécié l'esthétique du film autant que ceux qui rêvent de posséder un alien comme animal de compagnie.



treize niveaux bourrés de bestioles luisantes, vous devrez adapter votre «héros» malchanceux aux situations selon sa corpulence, sa vivacité, sa force et ses réflexes. Votre guide porte le doux nom de «Father», un ordinateur qui centralise les informations utiles à la réalisation de chaque mission. Bon courage, les amis ! Ou plutôt devrait-on dire : Adios !

Derniers conseils pour la route

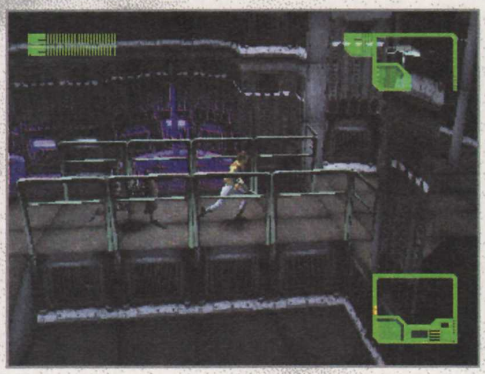
Mirez bien les photos présentes sur ces pages et dites-vous que le meilleur est - semble - à venir ! Car si Fox Interactive associé à Argonaut tient ses promesses, il se pourrait qu'Alien Resurrection s'impose comme l'exception qui confirme la règle, celle-ci étant : «les jeux sous licence sont en grande majorité pourris». Pour faire au mieux, chacun y a mis du sien, Fox autant qu'Argonaut. Les - éventuels - atouts dont bénéficie le jeu sont les suivants : 1/ les développeurs ont profité du savoir-faire des comédiens eux-mêmes, les producteurs de Fox Interactive ayant demandé aux membres de l'équipe du film de se prêter à des séances de motion capture, 2/ les décors s'inspirent de ceux du long métrage, leur look est par conséquent très travaillé (traduisez : ça sent le futur glauque à plein nez) et 3/ les effets sonores et les dialogues sont pour certains d'origine, ce qui accroît le réalisme du soft. A en baver d'impatience, non ?

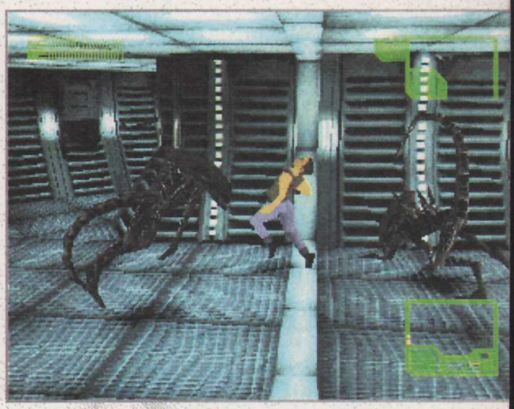
Bébé deviendra grand

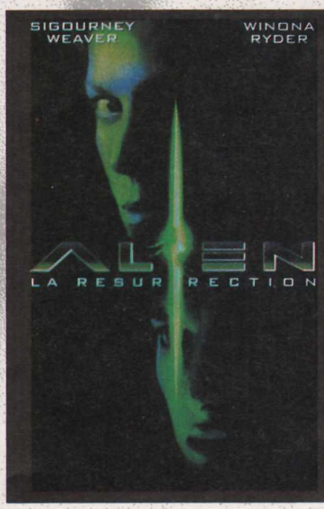
L'intro du jeu, en images de synthèse, montre comment le docteur Wren s'y est pris pour cloner des aliens et transformer l'Auriga en SPA intergalactique. Présentée sous forme de clip, cette séquence présente l'équipe de mercenaires entourant Ripley au grand complet. Vagabondant dans un couloir, nul ne sait s'ils tiennent le rôle des chasseurs ou des chassés ?! De même peut-on voir la naissance - appelons-cela comme ça ! - d'un bébé alien après une incision effectuée dans le ventre d'un pauvre malheureux. Que réserve la suite ? La réponse dépend de vous.

PROD.

PROD.







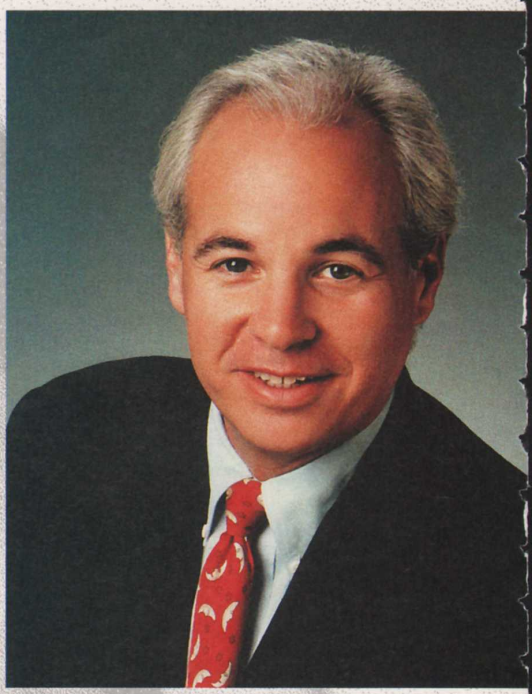
Alien 4 bientôt chez vous

Le 23 septembre prochain, le film de Jean-Pierre Jeunet, co-réalisateur avec Marc Caro de Delicatessen et de La Cité des Enfants Perdus, sera disponible dans le vidéo club de votre quartier. Une cassette éditée par PFC dont les propos, figurant ci-dessous et recueillis lors de la venue de l'équipe en France pour la promotion du film, devraient vous convaincre de vous la procurer pour un week-end de terreur.

Jean-Pierre Jeunet - réalisateur : Mon objectif était de continuer la saga, de préserver le mythe tout en donnant un ton très différent à ce qui avait été fait jusqu'à présent.»
Sigourney Weaver - Ellen Ripley, actrice principale et co-productrice : Lorsque j'ai vu Delicatessen, j'ai trouvé le film à la fois drôle macabre, touchant et claustrophobe. On retrouve les mêmes éléments dans Alien 4.
Winona Ryder - Annalee Call, cyborg vengeur : Les jours durant lesquels nous avons tourné les séquences sous l'eau (qui a été reproduite en images de synthèse pour les besoins de l'intro, NDLR), nous travaillions douze heures non-stop... Sans pouvoir aller aux toilettes !
Ron Perlman - Johner, brute bête : Sous l'eau, j'ai souvent reçu de nombreux coups de pied de la part de Dominique Pinon. En plus, j'ai attrapé une allergie...
Une dernier mot au sujet d'Alien 5 : On parle d'une suite qui se déroulerait sur la planète d'origine, dit Sigourney. Nous verrons bien... Personnellement, je ne suis pas pour.

Interview de Jon Richmond.

Président de la Fox Interactive



«Une équipe est en train d'étudier la viabilité d'une version interactive de La Planète des Singes.» Jon Richmond. Déjà deux ans et demi que Fox Interactive sévit sur le marché ! Probablement la toute première fois qu'une société issue de l'industrie du film réussit à tenir aussi longtemps sans craquer. L'effondrement est-il proche ? Au contraire, des titres prometteurs à l'image de Croc 2 et d'Alien Resurrection figurant sur les plannings. Le secret du succès ? Nous sommes allés le quérir auprès de son représentant le plus averti.

P.M. : Quelle «mission» s'est fixée Fox Interactive au sein de l'univers folklorique des jeux vidéo ?

Jon Richmond : Nos objectifs sont multiples. D'une part créer des jeux tirés de films signés Fox, des adaptations directes et des dérivés comme ce fut le cas pour Die Hard Trilogy. D'autre part, nous voulons développer des titres sans aucun lien avec un long métrage. Croc et sa suite sur PlayStation en sont les exemples les plus actuels. D'autres surprises sont à venir...

P.M. : Des surprises que vous pouvez révéler ?

J.R. : Une équipe est en train d'étudier la viabilité d'une version interactive de La Planète des Singes de Franklin J. Schaffner. Côté produits inédits, nous avons prévu d'en sortir un tous les dix-huit mois. Il est encore trop tôt pour parler de celui sur lequel nous travaillons aujourd'hui.

P.M. : Quelles sont pour Fox Interactive, les principales qualités d'un bon jeu ?

J.R. : Chacun de nos titres doit avoir un bon gameplay cumulé à de beaux graphismes et, en parallèle, il doit répondre aux attentes des consommateurs...

P.M. : Dans ce cas, que pensez-vous de l'échec de l'adaptation d'Indépendence Day ?

J.R. : ID4 n'est pas foncièrement un échec, détrompez-vous ! Nous en avons vendu un demi million dans le monde... Mais je vois ce que vous voulez dire. En fait, avec ID4, nous avons tenté une expérience. Le film de Roland Emmerich s'adressant à un très large public, nous avons délibérément conçu un jeu destiné au plus grand nombre. En clair : nous n'avons pas souhaité nous enfermer dans une niche et créer un jeu réservé aux joueurs purs et durs. Plutôt qu'un simulateur de vol, les développeurs ont mis au point un jeu d'arcade. C'est pourquoi, selon moi et vu sous cet angle, ID4 n'est pas un mauvais jeu. Malheureusement, il n'a pas touché le public que nous espérions toucher.

P.M. : Pour l'heure, tous les jeux labellisés Fox Interactive sont développés par des équipes externes comme Argonaut en Angleterre. Cela correspond-il à une stratégie de votre part ?

J.R. : Complètement. Nos centres d'intérêt sont trop variés pour que nous ayons une équipe en interne. Nous préférons demander à des développeurs confirmés, qui connaissent le milieu et leur travail, de concevoir les adaptations des Simpson ou de X-Files. Jusqu'à présent, nous n'avons pas eu de mauvaises surprises.

P.M. : Chez Fox, «vendez»-vous des jeux de la même façon que vous «vendez» des films ?

J.R. : Non car la plupart du temps, un film doit plaire au plus grand nombre alors qu'un jeu est, par définition, réservé à un public plus restreint. Un jeu est acheté par des gens qui possèdent une console ou un PC. Ce ne sont pas forcément des joueurs passionnés, mais il leur est indispensable d'avoir le matériel nécessaire pour y avoir accès. De plus, certains joueurs préfèrent les jeux de plates-formes, d'autres les jeux d'arcade, d'autres encore, les jeux de sports. «Vendre» un jeu peut donc être un vrai casse-tête. Si bien qu'en faire la promotion revient à opter pour une stratégie radicalement différente que pour un film.

P.M. : C'est la raison pour laquelle Fox Interactive est distribué par Electronic Arts en Europe ?

J.R. : En un sens, oui. EA connaît excessivement bien le terrain. Côté distribution, leur expérience nous a énormément profité.

P.M. : Sortir un hit en Europe et aux Etats-Unis sont deux choses différentes ?

J.R. : Cela dépend du titre, mais un jeu comme X-Files s'adapte à tous les marchés. Les campagnes de communication diffèrent mais, dans ce cas, on peut vraiment parler de produit universel dont la notoriété contribue grandement à son succès partout dans le monde.

P.M. : Croyez-vous que nous verrons de nouveaux éditeurs provenant du milieu du cinéma, à votre image comme à celle de MGM Interactive, se créer dans les mois à venir ?

J.R. : Non, je ne crois pas. L'histoire montre que toutes les sociétés issues de l'industrie du septième art ayant investi le créneau ont lamentablement échoué...

P.M. : Dans ce cas, quel est le secret du succès de Fox Interactive ?

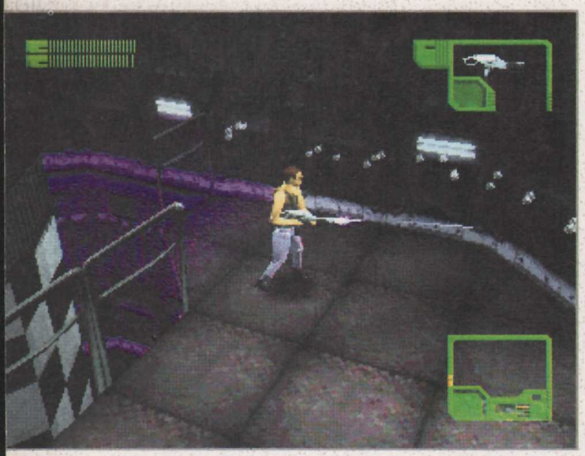
J.R. : Dès le départ, nous ne nous sommes pas considérés comme des conquérants parce que parent proche d'un grand studio hollywoodien. Nous avons tenté de nous hisser, en terme de qualité de produits, au niveau d'éditeurs comme Virgin, EA ou encore Acclaim. Nous faisons des jeux pas du cinéma.

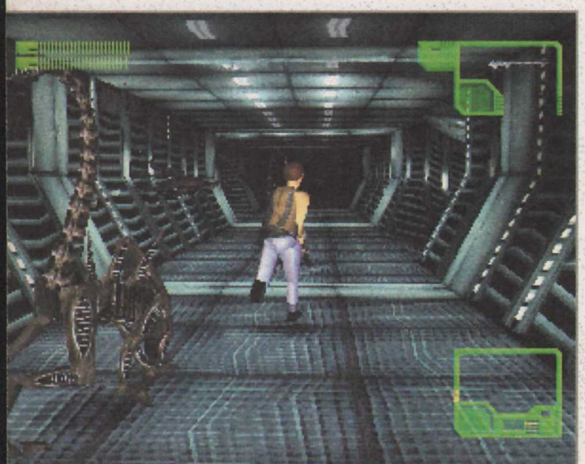
P.M. : Un dernier mot sur l'avenir ?

J.R. : Nous allons mettre en avant notre gamme sport, promouvoir des jeux de tennis, de foot, de golf et de basket via nos chaînes de télé et nos programmes. A la télévision, Fox Sports est suivie par des millions de gens. La déclinaison Fox Sports Interactive bénéficiera de tous nos appuis liés au groupe Fox. De la même manière, nous allons essayer d'utiliser le personnage de Croc pour une série animée...

P.M. : Quant au marché du jeu, comment le voyez-vous évoluer ?

J.R. : L'arrivée de la Dreamcast sera un bien. Ce système semble très prometteur... D'autre part, je suppose que l'an 2000 marquera un stade important dans l'évolution du marché. Les ventes vont exploser dans les deux années à venir. Une transition s'opérera, en douceur cette fois, pour le plus grand bien de tous.





NEWS : ROANNE - SAUMUR - DAX -CARPENTRAS - HAGONDANGE - MARTIGNY

ALLIANCE GAMES

2 offres pour changer sans débourser

OFFRE LIMITEE

1) ramenez 4 jeux d'okaz* de votre choix

contre 1 Dualshock(1)

2) ramenez 10 jeux d'okaz* au choix

contre un volant+pedalier +Vrally(1)

* Certains jeux pourront être refusés pour leur état ou pour un stock trop important dans nos magasins

(1) Produits neufs

ALLIANCE GAMES

@Alliance Games sur Internet
//Users.skynet.be/alliancegames

SAV CONSOLE: 0477700348

ACHAT CASH
DE VOS K7 VIDEO (films)
DE VOS CD musique
02 41 67 22 12 (cd musique par VPC)

ACHAT CASH
de vos Jeux/Consoles

ALLIANCE GAMES

Ramenez deux jeux de la liste A et choisissez un jeu neuf dans liste B*

Liste A
- Coupe du monde 98
- Resident Evil 2
- Gran Tourismo
- Theme Hospital
- Diablo
- International Rallye
- Lucky Luke
- Riven

* Dans la limite des stocks disponibles. La liste A peut varier dans certaines magasins

Choisissez un jeu neuf dans la liste B au choix contre vos 2 jeux de la liste A

Liste B
- Heart of Darkness
- Colin Mc Rae
- Road rash 3
- Dead or alive
- Allundra
- Vball
- Dreams

VOUS VOULEZ VENDRE DES JEUX (GB/PSX/N64 /SN/MD) par correspondance ou profitez des 4 offres :

pour un Numéro d'accord préalable appelez le 02 37 21 21 08 : N° ACCORD : ----------

Nom : Adresse complète:

Prenom : Materiel retourné ou à vendre : Matériel neuf choisi :

Signature obligatoire Des parents pour les mineurs

St Quentin
69 rue d'Isle 03 23 62 23 23
NOUVEAU Manosque
Passage du Hussard 04 92 87 59 77
Nice
42 Bd Gambetta 04 93 82 5252
Charleville
20 rue Mantoue 03 24 57 24 99
Martigues
8 Bd Richaud 04 42 40 47 50
Marseille 4e
64 Av Montilivet 04 991 49 02 32
Istres
C.C Geant Casino 04 42 55 13 58
Aix en Provence
20 Rue de la couronne 04 42 27 05 62
Bourges
10 Rue D'auron 02 48 24 46 72
Bergerac
22 Rue Mourier 05 53 74 05 27
Pont Audemer
10 rue A.Briand 02 32 57 02 23
NOUVEAU Carpentras
192 Av G.Clemenceau 04 90 60 03 03
NOUVEAU Hagondange
57 rue de la Gare 03 87 70 11 22

Chartres
12 Place Des Epars 02 37 21 21 08
Chateauroux
Galerie Victor Hugo 02 54 07 69 69
Tours
222 Av de Grammont 02 47 64 89 16
Villenave D'ornon
4 Place A.Briand 05 56 87 98 35
Toulouse
3 Rue Perigord 05 62 30 59 51
Montpellier
C.C Mas Drevon 04 67 99 66 38
Orleans
237 rue de Bourgogne 02 38 77 07 34
Salon de Provence
187, Rue Felix Pyat 04 91 46 25 52
Montbrison
12 rue Légouvés 04 77 58 43 99
Nantes - Reze
Rue Jean Jaures 02 51 11 01 59
NOUVEAU Sarlat
Av. de la république voir 3611
Blois
48 rue Beauvoir 02 54 74 44 53
Laval
14 rue du val de Mayenne 02 43 56 36 32

Nevers
94 rue Mitterand 03 86 57 17 31
Valenciennes
84 Rue du rempart 03 27 28 21 50
NOUVEAU Roanne
75 Rue du Mar. Foch 04 77 70 03 48
St omer
37 rue du Lycee 03 21 12 19 78
Cernay
2 Rue du Mar. Foch 03 89 39 74 50
Villeurbanne
113 A. France 04 78 03 19 36
Lyon
22 rue Terme 04 78 27 02 78
Chalon sur Saonne
21 rue aux Fevres 03 85 48 75 78
Chambery
41 rue d'Italie 04 79 85 76 83
Cluses
13 Grande Rue 04 50 89 73 51
Hagondange
57 rue de la Gare 03 87 70 11 22
NOUVEAU Saumur
7, rue Beaurepaire 02 41 67 22 12
NOUVEAU Dax
50 Av. St Vincent de Paul 05 58 74 00 58

Epinal
C.C les4 Nations 03 29 82 95 02
Auxerre
105 rue de Paris 03 86 51 11 93
L'isle Adam
6 Bis rue Gué 0134 081067
Domont
52 Av. Jean Jaures 01 39 35 26 95

BELGIQUE

Tournai
34 rue de l'Yser 069 84 45 29
Fleron
278/8 Gal. des Martyrs 043 55 31 44

SUISSE

NOUVEAU Martigny
1 Rue du Gr. Vergers 14 0277233565

*Attention : certaines promotions ou offres limitées peuvent varier suivant les magasins. Offres sont dans la limite des stocks disponibles.

REVENDEURS EUROPÉENS

N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+ 999 TTC FF / mois

FRANCE : 02 37 21 21 08
SUISSE : 027 723 35 65
BELGIQUE :069 84 45 29

Alliance c'est plus de 40 Magasins

Alliance Games n'est pas une franchise

Tout en étant dans groupe solide :

Vous restez indépendant

Vous avez le retour des invendus

- Vous restez libre de vos prix en magasin
- Vous avez des franco bas : 2000 ht
- Nous formons gratuitement les nouveaux adhérents
- Nous vous apportons des prix très compétitifs
- Nous n'imposons aucune contrainte
- Nous offrons un argus des jeux video

DUKE NU THE M

FIGURE ATYPIQUE DU MONDE DU JEU VIDÉO, DUKE NUKEM EST UN ÊTRE SANS FOI NI LOI QUI AIME LES FEMMES LORSQU'ELLES SONT DÉNUDÉES ET LES ALIENS LORSQU'ILS NE FORMENT PLUS QU'UNE MASSE SPONGIEUSE PAR TERRE. IL NOUS SEMBLAIT INTÉRESSANT DE DRESSER LE PORTRAIT DE CET ÊTRE TACITURNE QUI NE S'EXPRIME QU'AU TRAVERS D'EXPRESSIONS QUI L'ONT RENDU CÉLÈBRE ET PRÉFÈRE BIEN SOUVENT LAISSER PARLER LE CANON DE SON FUSIL. SON HUMEUR (BELLIQUEUSE), SON HISTOIRE (TUMULTUEUSE), SES ASPIRATIONS (PAS TOUJOURS TRÈS CATHOLIQUES)... VOUS SAUREZ À PEU PRÈS TOUT CE QU'IL Y A À SAVOIR EN CE QUI CONCERNE CET ERSATZ DE SPACE MARINE DÉJANTÉ. READY FOR ACTION ?

KEM
ACHO MAN

DUKE À TRAVERS L'HISTOIRE

Duke Nukem est le dernier représentant d'une longue lignée de personnages atypiques qui ont chacun marqué leur époque. Des recherches généalogiques poussées ont permis de reconstituer en partie le passé tumultueux de la famille Nukem. Après en avoir pris connaissance, on comprend que Duke a de qui tenir...

HOMME DE NUKANDERTHAL
(1 000 000 AVANT J-C)
Il possède une massue, l'envie de voyager et de manger de la viande crue. Un être simple, fort, primitif. Le premier Nukem de l'Histoire.

NUKEM KAMENOPHIS
(1000 ANS AVANT J-C)
Pharaon égyptien. Il abandonne titre et famille pour aller combattre avec ses troupes sur les bords du Nil.

NUKOCRATES
(400 ANS AVANT J-C)
Philosophe grec. Sa philosophie du «combat et contentement de soi» est alors très discutée. Il tue un de ses confrères qui a osé le contredire.

NUKULUS CAESAR
(200 ANS AVANT J-C)
Empereur romain qui passe sa vie à festoyer et guerroyer. Il cède la place à un certain Julius après avoir abattu, sur le champ de bataille, un bon nombre d'hommes de ses propres troupes.

SAINT NUKUS
(150 ANS AVANT J-C)
Martyr chrétien jeté aux lions. Cinq des six animaux n'ont pas survécu à leurs blessures.

BHODISATTVA NUKARTHA
(AN 400)
Mystique indien, amoureux de la paix et de l'harmonie, mais seulement à jeun.

GHENGIS KHANUKEM
(AN 750)
Guerrier impitoyable du Moyen-Orient. Totalement barbare, totalement Nukem.

NUKEM LE ROUGE
(AN 990)
Des casques, de la bière, des épées, du pillage... Une époque bénie pour les Nukem.

DUKO DA NUKKO
(1412)
Explorateur italien. Il découvre l'Amérique avant Christophe Colomb mais est trop occupé à se battre avec les bisons pour le revendiquer.

TSAR NUKOLAS I
(1590)
Grand meneur d'hommes russe. Il démocratise les bains de vodka, la danse cosaque et les combats de catch contre les ours.

NUKOZART
(1750)
Compositeur autrichien célèbre pour ses nombreuses pièces inachevées et ses 312 enfants illégitimes...

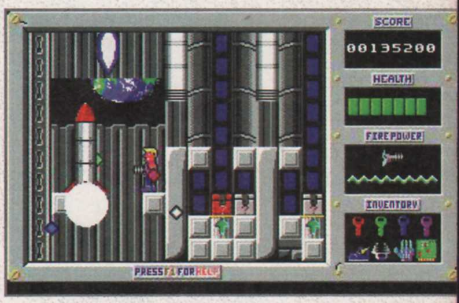
NUKALLEON BONAPARTE
(1790)
Impérieux général français. Il réussit à conquérir la moitié du monde... puis passe en cour martiale pour injures abusives.

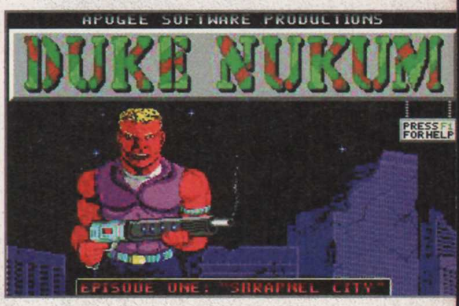
NUKAZULU
(1850)
Chef africain renommé. Il réunit sous sa houlette une centaine de tribus et s'amuse à réduire des têtes bien avant Duke.

GIOVANUKE PAOLUKEM
(1920)
Proclamé chef spirituel de la chrétienté, il ne le reste pas longtemps, essayant envers et contre tous d'imposer au sein de l'église la polygamie.

DUKE NUKEM
(1998)
Le dernier des Nukem est aussi le plus grand. Le roi du 46 fillette dans les roustons, c'est lui.

HISTORIQUE DES ÉPISODES DE DUKE NUKEM





DUKE SUR PC

1991
DUKE NUKEM I

Un jeu en 16 couleurs qui nous paraît ridicule maintenant, mais dans lequel Duke a fait ses premiers pas. Pour la petite histoire, sachez que Duke Nukem, pour des raisons de droit, a été renommé pendant un temps Duke Nukum (la photo de l'écran titre du jeu est là pour le prouver). Les choses se sont heureusement arrangées par la suite...

1993
DUKE NUKEM 2

Une version améliorée, mais qui nous semble néanmoins tout aussi vieillote. Une amusante curiosité.

1996
DUKE NUKEM 3D

La, on passe aux choses sérieuses avec Duke Nukem 3D. Cette version «à la Doom» est la plus célèbre et la plus réussie. La qualité de ses niveaux, son humour décalé, son ambiance... De nombreux paramètres ont contribué à son succès. Différentes extensions (Plutonium pack, été meurtrier, hiver nucléaire...) existent, chacune apportant son lot de missions inédites et de nouveautés.

A VENIR
DUKE NUKEM FOREVER

Utilisant le moteur d'Unreal, cette nouvelle version sera bien évidemment la plus réussie de toutes graphiquement parlant. Duke pourra conduire différents véhicules, utiliser une dizaine d'armes différentes, et essaiera de déjouer une nouvelle fois les plans diaboliques du Dr Proton. Un futur grand titre qui sortira «quand il sera terminé», comme le précisent si obligeamment ses concepteurs. A priori ce devrait être fin 98.

DUKE SUR PLAYSTATION

1997
DUKE NUKEM TOTAL MELTDOWN

La première conversion de Duke Nukem 3D, elle comprenant 35 niveaux (dont 6 inédits), deux heures de musique, des cinématiques exclusives, un mode deux joueurs via link... Les possesseurs de PlayStation découvrent enfin l'univers de Duke Nukem.

A VENIR
DUKE NUKEM TIME TO KILL

Représenté à la Tomb Raider, cet épisode, exclusif au support console, voit notre cher Duke voyager à travers le temps. En fait, les aliens, considérant Duke comme un adversaire inébranlable, décident de s'attaquer à la race humaine en remontant dans le passé. Le truc, c'est qu'ils ne se doutent pas que notre grand gaillard peut les suivre... Le jeu est divisé en quatre époques. La première se déroule de nos jours et Duke évolue dans des ruelles sombres, des égouts infestés de porcs policiers, des rames de métro... Un cadre, somme toute, sans surprises. La période romaine, elle, se révèle plus originale avec des temples, des labyrinthes et des porcs centurions conduisant des chars (!). Vient ensuite le Far-West, avec ses saloons, ses gibets et ses cabanes en bois criblées de balles. Duke pourra faire mumuse avec une winchester, des revolvers ou encore de la dynamite («Damn, that was annoying»). La dernière époque, enfin, est médiévale. Traversant forteresses et donjons, ce cher Duke, habillé d'un simple kilt, devra faire face à des sorciers, des porcs chevaliers... Des personnages qui correspondent au décor, en fin de compte. Un «Duke Raider» plein de promesses qu'on attend avec une certaine impatience. Le jeu est prévu pour septembre 98.

TOTAL CONVERSION, UN LUXE POUR POSSESSEURS DE PC

Certains joueurs de Duke Nukem sont passionnés au point de reprogrammer en partie le jeu afin de vivre de nouvelles aventures, avec des décors remaniés, des armes inédites, des ennemis jamais vus... C'est ce qu'on appelle les TC (Total Conversion). Une TC est un programme qu'on peut downloader à partir d'Internet et qui relooke votre version de Duke Nukem 3D. Les variantes sont nombreuses, et les photos que vous voyez ici ne sont qu'une fraction du total existant. La plupart du temps gratuites, ces TC - de qualité variable - sont créées par des joueurs fous qui désirent simplement faire partager leur passion. Pour ceux qui veulent - et peuvent - aller faire un tour sur le net pour jeter un coup d'oeil, voici quelques adresses :

http://www.totalconversions.com/index2.htm
http://www.dukeworld.com/_vti_downloads/tc1.html
http://www.3Drealms.com/catalog/duke3d/links.html

TC pour un scénario «Tempête du Désert».

Die Hard. Reprenez ici le rôle de Bruce Willis.

Quand Duke Nukem rencontre Doom...

Dracula's Curse - The dark ages. Cette TC s'inspire de Castlevania !

Duke Trek... Mmmh, ça ne ressemblerait pas à l'intérieur de l'Enterprise ?

Les méchantes bébêtes de Starship Troopers vont avoir à qui parler...

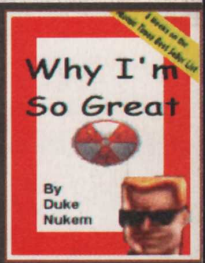
TC «Men in Black». Ce n'est pas pour rien que Duke porte des lunettes noires.

Le spatioport de Mos Eisley est bien gardé par les gardes de l'Empire...

EVOLUTION

De 91, date de sortie de Duke Nukem premier du nom, à maintenant, Duke a subi quelques améliorations. Duke 1, Duke 2, Duke 3D... Le quatrième dessin nous montre à quoi pourrait bien ressembler Duke dans Duke Nukem Forever, prévu pour cette fin d'année.

INFOS DU MONDE (LUDIQUE)



Sorti en 96, le livre de Duke Nukem, Why I'm So Great * explique dans le détail la philosophie qui guide notre héros faucheur d'aliens. En partie autobiographique, il fait également référence à quelques «sexcapades» et n'oublie pas de parler également de stratégie militaire. Très éclectique donc, cet ouvrage marquera votre esprit avec quelques phrases à philosopher du genre : «lors d'un conflit, le gars qui a le plus gros calibre gagne toujours», ou encore «la connaissance c'est le pouvoir... mais les balles font plus mal». Sur la photo, on peut voir Duke en pleine séance de dédicace...

(Pourquoi je suis surpuissant)*

DR PROTON IS BACK !

Le Dr Proton est le méchant dont Duke se défait dans le premier épisode de ses aventures, en 91, l'atomisant en particules. A la stupéfaction générale, c'est lui qu'on retrouvera dans Duke Nukem Forever, prévu pour la fin de l'année.

Les tentatives d'explication de cette réapparition donnent naissance aux hypothèses les plus folles : clonage, voyage dans le temps, maîtrise de la matière... Les accros qui ont fini Duke I et suivent les différents épisodes seront en tout cas amusés de retrouver ce dangereux scientifique transformé en cyborg.

JOHN + CLINT + BRUCE = DUKE

A en croire ses concepteurs, le personnage de Duke Nukem serait inspiré de trois grandes figures du cinéma hollywoodien : John Wayne, Clint Eastwood et Batman (!). Rien n'est inventé, ni déformé, c'est l'entière vérité. Un mix étrange qu'il faut davantage considérer du point de vue du caractère que de celui du physique.

UN FILM ? PEUT-ÊTRE BIEN...

Un accord a été conclu entre GT Interactive (distributeur de Duke Nukem), 3D Realms (son concepteur) et Threshold Entertainment (compagnie spécialisée dans l'adaptation d'oeuvres, qu'elles soient tirées ou non de jeux vidéo, et qui produit, entre autres, Mortal Kombat Annihilation). Celui-ci autorise les fans que nous sommes à penser que Duke Nukem pourrait bien un jour vivre ses aventures sur grand écran.

Commentaire de Larry Kasanoff, de Threshold : «Nous pensons que le "politiquement incorrect" Duke Nukem a naturellement sa place sur le large marché des loisirs et du spectacle. Il offre un large choix de scénarii potentiels et l'opportunité de créer des mondes uniques bourrés d'effets spéciaux. Duke Nukem a un fort impact dans le monde du jeu vidéo, et nous essayons de voir dans quelle mesure cet impact peut être retranscrit dans le monde du cinéma.»

Commentaire de Ron Chaimowitz, de GT Interactive : «Avec ses cheveux blonds coiffés à la brosse, son corps de body-builder et son irrévérence affichée, Duke Nukem est le héros macho le plus reconnaissable de l'univers du jeu vidéo aujourd'hui. Nous pensons qu'il possède le potentiel pour aller plus loin encore et devenir une véritable icône dans l'univers d'Hollywood.»

Commentaire de Duke Nukem himself : «Afficher ma jolie petite gueule au cinéma ? Pourquoi pas ? Je laisserai ma doublure se taper les cascades et j'irai discuter avec mes fans du sexe opposé en coulisse. Boudins s'abstenir.»

Les récents essais nucléaires effectués en Inde et au Pakistan l'auraient été sous la houlette d'un personnage en jean, baraqué et qui porte des lunettes noires...

Le fameux visage de Mars, qu'on a longtemps cru être le fruit de la formation de montagnes associées aux ombres produites par la lumière du soleil, semble maintenant avoir une identité. Certains pensent que Duke, lors d'une de ses missions, a formé ce visage à coups d'explosifs pour satisfaire sa propre vanité. D'autres parlent de tribut accordé par une race extra-terrestre reconnaissante. Duke, lui, n'a fait aucun commentaire.

Duke et Traci Lords. Le plus macho des machos sait faire appel à des professionnelles...

Duke aurait donc raison : les plus hautes autorités font ami-ami avec la lie extra-terrestre...

«Hail to the King, baby ! »

On a longtemps parlé de la ressemblance de Duke avec Arnold Schwarzenegger. Il semblerait que cela ne soit pas fortuit, car Duke a été sa doublure.

MAXXI GAMES

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT 7/7 (M°CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

OUVERTURE DE 2 NOUVEAUX POINTS DE VENTE

3 RUE DE L' EGLISE
94300 VINCENNES
TEL: 01 48 08 11 08

6 RUE DE LACOQUILLE
34500 BEZIER

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
M° OBERKAMPF

18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° ST PAUL OU PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

25 AV. G. BILLOTTE
94000 CRETEIL 7/7
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE)
JUIL/AOUT JEUX NEUFS PSX 299FRS

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

INTERNATIONAL RALLYE CHAMPION SHIP

JEUX NEUFS PLAYSTATION

LE VALUE PACK	1098 FRS
PLAYSTATION+PAD DUAL SHOCK	990 FRS
HEART OF DARKNESS	349 FRS
GRAN TURISMO	329 FRS
RESIDENT EVIL 2	329 FRS
KLONOA	299 FRS
VIGILANTE 8	299 FRS
SPICE WORLD	299 FRS
EVERYBODY GOLF	329 FRS
ALUNDRA	329 FRS
FORSAKEN	299 FRS
DEAD OR ALIVE	329 FRS
COLIN MC RAY RALLY 98	329 FRS
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	329 FRS
ADIDAS POWER SOCCER 98	299 FRS
BATMAN & ROBIN	329 FRS
RIVEN	349 FRS
MEN IN BLACK	329 FRS
ROAD ROASH 3D	329 FRS
POINT BLANK	329 FRS
FIFA COUPE DU MONDE 98	329 FRS
SENTINEL RETURNS	299 FRS
TEKKEN 3	299 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VIBRANT SONY	199 FRS
MEMORY CARD COULEUR	99 FRS
CABLE RGB	59 FRS
CABLE RGB + FICHE RCA	79 FRS
ACTION REPLAY	199 FRS
MAIS AUSSI ,LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!	
CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
BUST A MOVE 2	149 FRS
WIPE OUT 2097	149 FRS
TOMB RAIDER	149 FRS
MICRO MACHINE V3	149 FRS
PORSCHE CHALLENGE	149 FRS
ISS PRO	149 FRS
SOULBLADE	149 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES	269 FRS
CASTLEVANIA	269 FRS
BUSHIDO BLADE	269 FRS
CRASH BANDICOOT 2	219 FRS
G-POLICE	219 FRS
ODDWORLD	219 FRS
TOCA TOURING CAR	219 FRS
MOTO RACER	219 FRS
TOMB RAIDER 2	219 FRS
PANDEMONIUM 2	219 FRS
COLONY WARS	219 FRS
BLOODY ROAR	269 FRS
COOLBOARDERS 2	219 FRS
ALERT ROUGE	219 FRS
DYNASTI WARRIOR	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
FINAL FANTASY	219 FRS
JERSEY DEVIL	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
BOUCLIERS DE QUETZACOATL	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
CHILL	219 FRS
V-RALLY	219 FRS
FORMULA ONE 97	219 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	219 FRS
TEST DRIVE 4	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
OVERBOARD	219 FRS
RISK	219 FRS
WARCRAFT 2	219 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	219 FRS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	219 FRS
CROC	219 FRS
MDK	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	169 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
DOOM	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	119 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NEED FOR SPEED 2	119 FRS
DESCENT	119 FRS
ALONE IN THE DARK	119 FRS
RETURN FIRE	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
ASSAULT RIGGS	69 FRS
MAGIC CARPET	69 FRS
FIRESTORM	69 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ **Ville :** .....

Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : 39F

REGLEMENT : ❐ Chèque bancaire Postal ❐ Mandat

TOTAL :

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

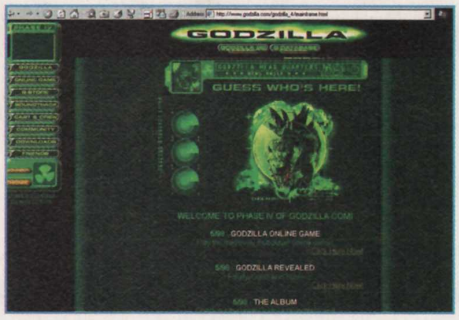
Par Gana : gana @ joystick.fr

L'info du Net

On peut avoir une PlayStation et un accès à Internet. Alors ne me lancez pas vos paddles au visage, ne me plantez pas vos Memory cards dans les yeux. Mes intentions sont bonnes. Je viens en Paix.

Casimir est vert

Casimir est de retour, et ses vacances à Mururoa ne se sont pas très bien passées. Des retards à l'aéroport, un sac à main volé, et une bombe nucléaire sur le club Med ou il séjournait... Du coup il mute. Il a des écailles qui lui poussent dans le dos et décide d'aller faire du shopping dans les rues de New York. Voilà en gros la trame de Godzilla. Sur le site, vous aurez en exclusivité des images du film, des extraits, les différentes bandes-annonces, et la possibilité d'écouter la bande originale. http://www.godzilla.com



South park

La relève des Simpson est enfin arrivée. Ça s'appelle South Park et c'est Canal+ qui le diffusera cet été à la fois en version française et en version originale sous titrée. Le site officiel de la série est sur http://www.comcentral.com/southpark vous pourrez y télécharger quelques extraits, des sons et des images. Et si l'officiel ne vous convient pas aller voir du côté des fans. Acclaim devrait d'ailleurs sortir deux jeux en rapport avec la série avant la fin de l'année. http://www.angelfire.com/ga/tlvd/page2.html

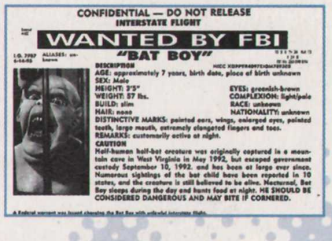
Etre cyber et avoir la classe

SFR
Le Monde Sans Fil est à Vous.

Si vous avez un téléphone portable SFR, vous avez la chance de pouvoir recevoir des messages en lettre sur votre combiné. http://www.sfr.fr/html/annexes/sms/index.html vous permet d'envoyer un message texte en un rien de temps. Par exemple régulièrement ma mère qui est une grande surfeuse du Net me dit de bien me couvrir parce qu'il fait frais le soir, que mon linge est prêt à la maison, et aussi de ne pas oublier de faire attention sur la route.

Tous à la Bat cave !

Peu de gens connaissent la vraie vie de Batman. Sa passion pour les jeux d'argent, la poterie et les femmes. Wonder Woman est tombée dans les griffes du séducteur, et de leur amour est né un enfant. Le petit Steven n'a jamais reçu l'amour dont il avait besoin. Ses parents étant toujours à droite et à gauche pour sauver le monde, il a fini par mal tourner. Mordant ses amis, s'agrippant au mur, volant tard le soir... http://wwnonline.com/batboy.htm


CONFIDENTIAL — DO NOT RELEASE
INTERSTATE FLIGHT
WANTED BY FBI
"BAT BOY"
DESCRIPTION
AGE: approximately 7 years, birth date, place of birth unknown
SEX: Male
HEIGHT: 2'5"
WEIGHT: 27 lbs.
BUILD: slim
HAIR: none
EYES: greenish-brown
COMPLEXION: light/pale
RACE: unknown
NATIONALITY: unknown
DISTINCTIVE MARKS: pointed ears, wings, enlarged eyes, pointed teeth, large mouth, extremely elongated fingers and toes.
REMARKS: customarily active at night.
CAUTION
Half-human bat-bat creature was originally captured in a mountain cave in West Virginia in May 1992, but escaped government custody September 10, 1992, and has been at large ever since. Numerous sightings of the bat child have been reported in 10 states, and the creature is still believed to be alive. Nocturnal, Bat Boy sleeps during the day and hunts food at night. HE SHOULD BE CONSIDERED DANGEROUS AND MAY BITE IF CORNERED.

L'annuaire en ligne

Annu
www.annu.com

Pour nous faire aimer l'an 2000 France Télécom a mis les pages blanches et les pages jaunes en ligne. C'est sympa non ? Et puis ça prend moins de place que ces gros livres qui s'empoussièrent. Du coup je passe mes soirées à chercher des numéros, et je dois dire que je ne suis pas déçu, j'en trouve beaucoup. http: //www.pages zoom.com/

Rush

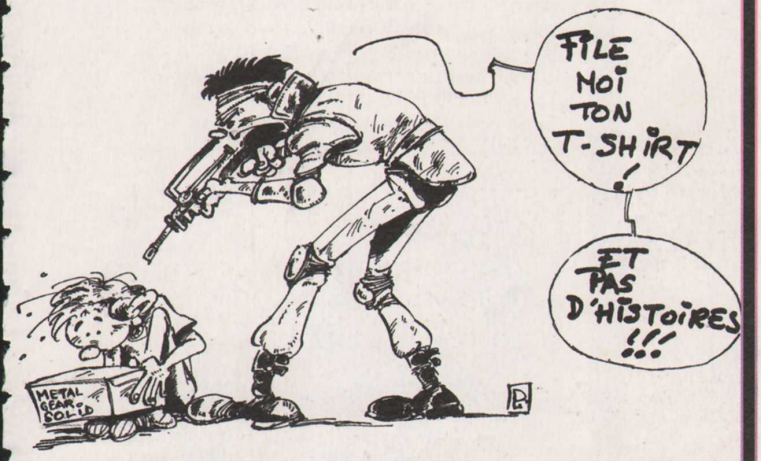
Vigilante 9, déjà ?

En effet, Activision a annoncé le développement de la suite de Vigilante 8 sur PlayStation. Plutôt que de seulement proposer des niveaux inédits, ce nouvel épisode, programmé par la même équipe que le premier, offrira une série de nouveautés en ce qui concerne le gameplay. La sortie est annoncée pour la fin de l'année 99.

Rush

Bande de privilégiés

Les Japonais en ont, de la chance, quand même. Ils auront droit à une version collector de Metal Gear Solid, incluant un T-shirt, la bande son du jeu, un sticker pour memory card métallique et différents goodies du soft. Et comme si ce n'était pas suffisant, ils y trouveront aussi un disque de démos avec Silent Hill et Suikoden 2 ! Le pack sortira cet été, mais on ne sait pas si c'est prévu pour le même jour que la version «light».



Genedis RECHERCHE ...

Dans le cadre du renforcement de son équipe commerciale, la société GENEDIS, grossiste en jeux vidéo et multimédia, recherche :

2 TELEVENDEURS JUNIOR EN CDI

MISSION : Promouvoir nos produits auprès de notre réseau de revendeurs. Maintenir et développer la clientèle.

PROFIL : A 20/25 ans, vous êtes un passionné du multimédia. Vous êtes incollable sur l'histoire des jeux vidéo, de Pac Man jusque Tekken 3. Vous maîtrisez parfaitement l'outil informatique, et souhaitez communiquer votre hobby. Venez rejoindre notre équipe commerciale et joignez l'utile à l'agréable. Disponible immédiatement, vous habitez à moins de 30 min. de notre siège. Rémunération motivante (fixe + prime). Poste sédentaire.

Merci d'adresser vos lettre de motivation manuscrite et CV avec photo à GENEDIS SA
9, rue de la Sablière - 92634 GENNEVILLERS CEDEX

L'univers
de la Playstation
a un nom à Vevey

LOG

Jeux vidéo - Jeux PC & Multimédia
Chenevières 21 - 1800 Vevey
*SUISSE *** P. Franzone *** SUISSE*
Tél. 021/922 55 66 Fax 922 55 70
Aussi vente par correspondance

Par Nourdine Nini

DUAL SHOCK™

Un nouveau Pack PlayStation

A défaut de voir la PlayStation 2, voici la dernière évolution de la console première du nom, dans un pack fort intéressant pour nos porte-monnaie.

Son nom de code : PlayStation Dual Shock. Outre le nouveau packaging que vous pouvez tous apprécier sur la photo, vous y trouverez donc une PlayStation (ça, vous connaissez tous), de la série 7000. Les puristes apprécieront. Le petit plus de cette série, c'est qu'en utilisant la console comme un lecteur de CD audio, un kaléidoscope de couleurs vibrera au rythme des musiques jouées. C'est le système Sound Scope qui renferme plus de 25 effets visuels au total.

Voici le packaging pour le pack Dual Shock. Pour 990 francs, on aurait tort de s'en priver !

Rush

Get shocked !

Les propriétaires du paddle vibrant Dual Shock de Sony seront heureux d'apprendre que la plupart des jeux en cours de développement en tireront parti. Parmi les 56 titres sortis au Japon en novembre dernier, aucun d'eux n'était compatible, et le mois d'après, seulement 10,6 % le furent. Le mois dernier, ce pourcentage est passé à 33,3 % et ira en augmentant.

+ sa manette Dual Shock !

Bien sûr, appellation oblige, le pack renferme une manette vibrante analogique dont les pros se servent pour les jeux de courses automobiles, Gran Turismo entre autres. Pourquoi parler de tout cela me direz-vous alors que vous possédez certainement tous déjà la PlayStation et la manette vibrante ? Tout simplement parce que si l'envie vous prend de faire un cadeau, ou si vous voulez le dernier cri de la gamme PlayStation, alors n'hésitez surtout pas, le pack global est à 990 francs ! Une offre intéressante pour tous ceux qui désirent profiter des capacités du Dual Shock.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. de C. Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Ccial Carrefour - 77340
Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Ccial Hyper-Montesson
À côté de Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour
RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE NOUVEAU
C. Ccial Continent Geric Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

MARSEILLE
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille NOUVEAU
Tél. 04 96 11 14 28

PARLY 2
Centre Commercial Parly 2
Niveau bas
89240 Parly
OUVERTURE EN JUILLET

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Rayman	99 F	Cool Boarders	149 F	G-Police	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F
Fifa 97	79 F	Road Rash	99 F	Dysnasty Warr.	149 F	Nightmare Creat.	169 F	Sim City 2000	199 F
Tekken	79 F	Pandemonium	99 F	Lost Viking 2	149 F	**Nuclear Strike**	**169 F**	**Tomb Raider 2**	**199 F**
Adidas P. Soc. 97	99 F	Porsche Chall.	99 F	Overblood	149 F	Oddworld	169 F	**Ace Combat 2**	**249 F**
Alien Trilogy	99 F	Resident Evil	99 F	Soul Blade	149 F	**Rapid Racer**	**169 F**	**Deathtrap Dung.**	**249 F**
Com. & Conquer	99 F	Ridge Racer Revol.	99 F	Suikoden	149 F	Tenka	169 F	Extr. Snow Break	249 F
Crash Bandicoot	99 F	Soviet Strike	99 F	Syndicate Wars	149 F	V-Rally	169 F	**Fifa 98**	**249 F**
Dest. Derby 2	99 F	Tekken 2	99 F	Warkraft 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	**Gex 3D**	**249 F**
Die Hard Trilogy	99 F	Time Commando	99 F	Boucliers de Quet.	169 F	Worms	169 F	**NBA Live 98**	**249 F**
Doom	99 F	Tomb Raider	99 F	Dragon Ball Z	169 F	Chill	199 F	**OverBoard**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Vandal Hearts	99 F	Duke Nukem	169 F	**Colony Wars**	**199 F**	Skull Monquey	249 F
ISS Pro	**99 F**	Chevaliers Baph.	129 F	**Fighting Force**	**169 F**	Crash Band. 2	199 F	**Snow Racer 98**	**249 F**
Legacy of Kain	**99 F**	Need for Speed 2	129 F	Final Fantazy 7	169 F	Croc	199 F	**Theme Hospital**	**249 F**
MicroMachine V3	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Formula One 97	169 F	**Rascal**	**199 F**	Versailles	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/08/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 16/06/98.

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Dave Martyniuk

Les produits estampillés C+ Multimédia ne sont pas légion, surtout sur console. C'est donc avec un intérêt tout particulier qu'on suit la réalisation de Rushdown, une simulation éclectique qui mélange plusieurs sports...

Rushdown

Editeur : Canal + Multimédia - Disponibilité : octobre 98

Nous vous parlions déjà, il y a quelques mois, de Rushdown. Aujourd'hui de nouveaux éléments visuels s'ajoutent à ceux que nous vous présentions alors. Vous pouvez les admirer sur cette page... Rushdown a au moins un mérite : celui de la diversité. En effet, vous pouvez vous essayer à trois sports totalement différents : le surf des neiges, le kayak ou bien le VTT. Cinq pistes de compétition sont disponibles pour chacune de ces épreuves, et elles ont la particularité d'être inspirées d'endroits réels : piste du Mont Mac Kenzie, chutes Victoria, forêt amazonienne... Des lieux extraordinaires vous attendent et sur chacun d'eux, vous aurez un champion local à battre. Plus ou moins fair-play, vos adversaires vous donneront parfois envie de vous abandonner à l'esprit «Road Rash». Il n'y a plus de règles lorsqu'on désire à tout prix gagner...

Reste plus qu'à l'essayer...

S'adonner à des sports extrêmes sur les sites de différents continents, voilà qui est excitant. La question est maintenant de savoir si chacune des disciplines représentées se révèlera fun et intéressante, et si elles ne se ressembleront pas toutes de façon trop marquée, dans le fond. Les sensations éprouvées en manipulant le kayak seront-elles très différentes de celles ressenties avec le VTT ? C'est la grande inconnue et c'est sans doute ce qui fera en partie l'intérêt de Rushdown. Toujours est-il qu'avec son mode deux joueurs, ses différentes épreuves et le dépaysement qu'il assure, ce titre pourrait bien être une bonne surprise. Wait and see...

Rush

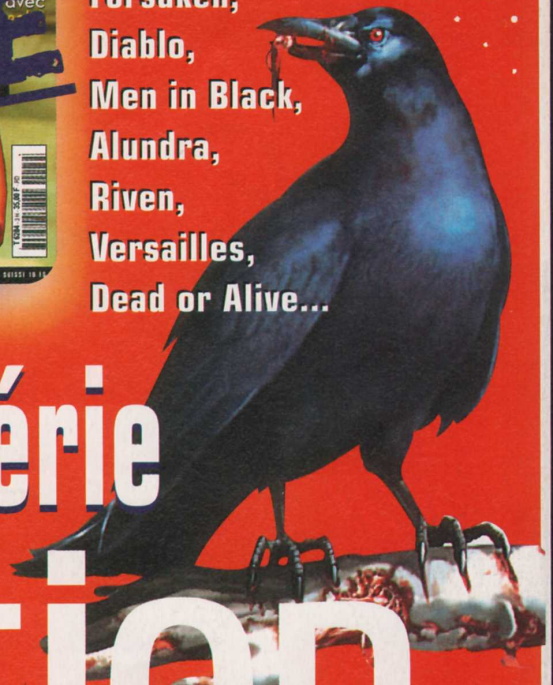
Sony et Bill

Microsoft a passé un accord avec Sony pour la réalisation d'un boîtier permettant la connexion au net, le télé-achat, et d'autres choses encore inconnues pour le moment. Utilisant Windows CE, une version allégée du célèbre système d'exploitation, le fameux boîtier pourrait éventuellement servir au jeu, puisqu'une démo de Forsaken fut montrée lors de la conférence. Quant à savoir s'il a un quelconque lien avec une éventuelle PlayStation 2, allez savoir...

Après les trois premiers numéros déjà épuisés ne laissez pas passer le prochain Hors Série de PlayStation Magazine

Les soluces complètes en vente le 22 juillet

Resident Evil 2,
Forsaken,
Diablo,
Men in Black,
Alundra,
Riven,
Versailles,
Dead or Alive...

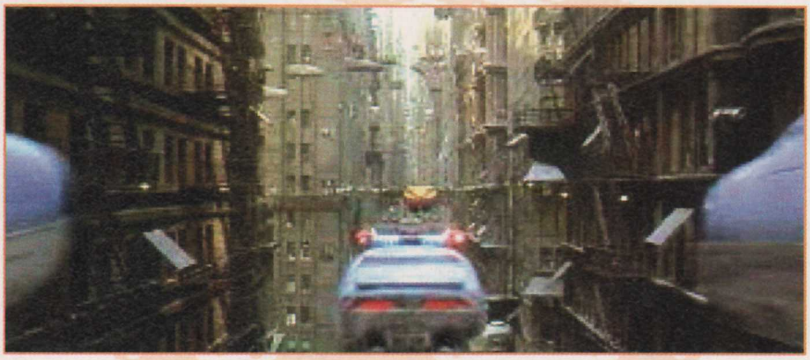


Le quatrième Hors Série PlayStation™ MAGAZINE

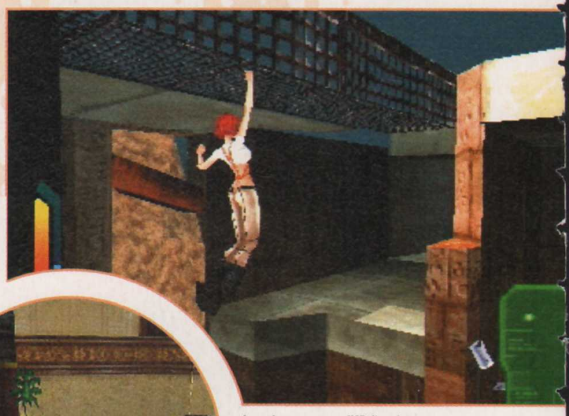
Le Cinquième Élément

Par Jean Santoni

Initialement prévues pour mars, les venues de Korben Dallas et de Leeloo sur PlayStation ont finalement été repoussées à septembre. Une décision d'une grande sagesse pour un soft qui malgré tout le dynamisme de Kalisto devra faire ses preuves.



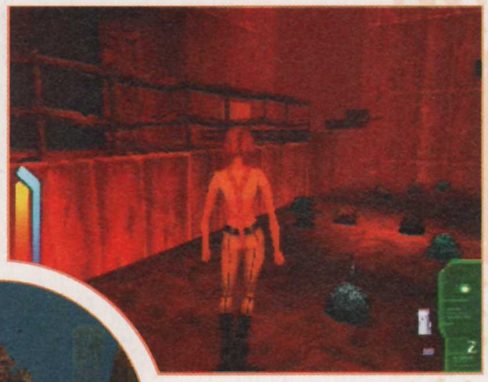
Si l'on fait un petit voyage dans le temps, on se rend compte que la première apparition dans nos colonnes du Cinquième Elément remonte au mois d'octobre 97 (Compte rendu de l'ECTS, PlayStation Magazine n°17, pour être précis !), en gros ça fait maintenant plus d'une année que ce jeu d'action/exploration à la troisième personne est en développement et sa sortie ne cesse d'être retardée. Mais que se passe-t-il ? Il faut savoir que quelques temps après la présentation officielle du titre qui avait eu lieu au mois de février, Kalisto et Gaumont Multimédia conscients des enjeux que représente une licence de cette envergure et soucieux de ne pas faire de cette adaptation du film de Luc Besson un simple nanar vidéo-ludique opportuniste, décidaient d'inviter PlayStation Magazine dans les locaux du studio bordelais pour effectuer ce qu'on appelle dans notre jargon précieux un bêta test. Une



Lors des passages difficiles, la caméra opte automatiquement pour un angle de vue plus pratique. Sympa.

Editeur : Kalisto - Disponibilité : septembre 98

démarche intelligente et courageuse malheureusement encore utilisée un peu trop timidement par les éditeurs, et qui permet de recueillir les premières impressions de personnes extérieures au projet sur une version avancée non définitive et de corriger les éventuels défauts du produit avant son lancement sur le marché.



De réels efforts mais une jouabilité encore approximative

Par encore tout à fait ça

A cette époque nous avions donc fait part en toute franchise de nos critiques mais également de nos suggestions à l'équipe de développement qui a tenté durant les quelques mois qui ont suivi notre visite de rectifier le tir le plus efficacement possible. Parmi les défauts les plus gênants, il y avait la maniabilité (le changement de direction ne s'effectuait pas dans un mouvement continue, le perso s'arrêtait net avant de tourner), l'impossibilité de toucher un ennemi qui se trouvait en contrebas (lui en revanche ne se privait pas de vous canarder), des adversaires peu réactifs, un Korben Dallas mal animé dont la modélisation laissait franchement à désirer et quelques petits détails d'ordre purement graphique à peaufiner (le rendu des armes et de leurs tirs notamment). La dernière version qui nous a été présentée tenait en partie compte de nos observations : les ennemis sont maintenant plus loquaces, les armes plus impressionnantes, Mister Korben Dallas est moins raide dans ses déplacements et il est enfin possible de shooter un ennemi qui se trouve à un niveau inférieur. Cependant malgré tous les efforts des développeurs, la maniabilité, elle, reste malheureusement identique et c'est bien cela qui nous inquiète car le compte à rebours a commencé et il ne reste plus que quelques petites semaines avant la sortie du jeu. Il serait vraiment dommage que la version commercialisée souffre encore de ce défaut majeur qui handicape de manière significative le gameplay.

Un moteur 3D pour l'instant nettement moins convaincant que celui de Nightmare Creatures.

C'est quoi ça ?
C'est 2 secondes de moins au tour !

châssis tubulaire haute qualité
se plie à plat pour faciliter le rangement
position réglable pour petits et grands
ok pour volants PSX, LSX etc.
siège en plastique préformé

Interactor
1490 FF

Je commande ☐ châssis Interactor au prix de 1490 FFttc + port 100 FF
je paie par ☐ chèque - ordre Playtime
☐ carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ expire le ☐☐ ☐☐
nom prénom age
adresse
code postal ville/pays

playtime
Château-Vieux 9 • 74490 Saint Jeoire • France
Rte des Acacias 18 • CP 438 • 1211 Genève 24 • Suisse

Par Jean-François Morisse

Final Fantasy VIII, l'aventure continué

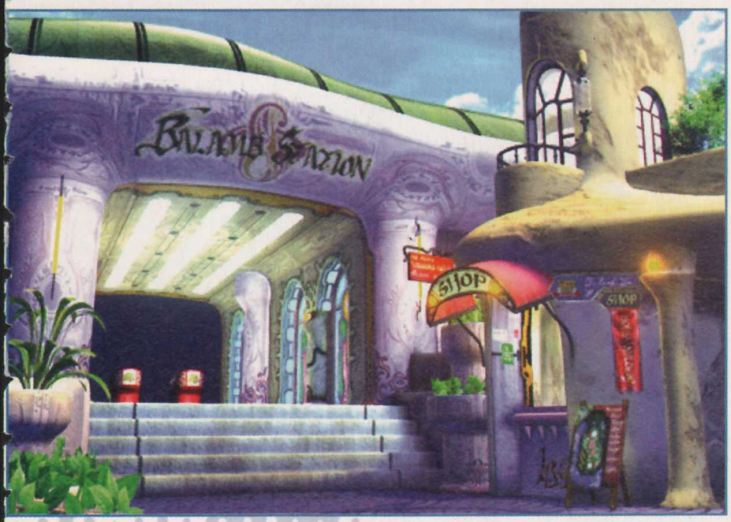
Après avoir vendu quelques 6 millions d'exemplaires de Final Fantasy VII dans le monde, les très ambitieux gars de Squaresoft remettront ça pour l'année prochaine. Une nouvelle aventure, une nouvelle histoire et un nouveau succès en perspective. Rien que ça.

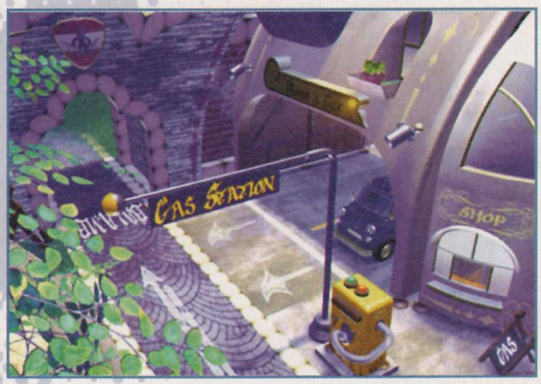
Editeur : Squaresoft - Disponibilité : courant 99

A quoi ressemblera Final Fantasy VIII ? Certaines questions brûlent les lèvres de millions de joueurs, tous ceux qui ont, comme nous tous, passés des heures entières sur l'incroyable septième volet de cette saga unique dans l'histoire du jeu vidéo. Tout d'abord, Final Fantasy VIII sera techniquement très proche de l'épisode précédent. Pas de révolution graphique, mais de nettes améliorations. On voit mal comment FFVII pourrait être dépassé, d'un point de vue strictement graphique ! D'ailleurs, pour les personnages, le character designer reste le même : Nomura. Les changements ne toucheront pas l'interface du jeu non plus. On retrouve le système qui dissocie aventure et combats avec des phases d'action toujours très spectaculaires. Squaresoft exploite son savoir-faire dans l'imagerie de synthèse pour le plus grand plaisir des joueurs qui pourront une fois encore rester bouche bée devant de très nombreuses séquences cinématiques développant le scénario.

Les personnages sont désormais en véritable 3D alors que les décors restent en précalculés.

Le jeu sera aussi ponctué par des scènes d'action dynamiques.





Une fois encore, des décors somptueux parfaitement modélisés.

Une histoire inédite

D'un point de vue scénaristique, FFVIII n'est pas la suite de FFVII. Les principaux protagonistes de l'histoire sont tous inédits. Qu'il s'agisse de Laguna Loire un journaliste, Zelle une jeune femme combattante ou Squall le guerrier du groupe, armé d'un revolver, tous n'ont aucun rapport avec les précédents épisodes de la saga des Final Fantasy. Il faudra cette fois-ci que les personnages luttent contre une sorcière millénaire qui menace la survie de l'univers. Au fur et à mesure de la quête, le joueur rencontrera de nouveaux amis qui pourront l'accompagner. L'interaction entre les personnages sera toujours primordiale et conditionnera de nombreux rebondissements scénaristiques. A ce jour, Squaresoft reste plus que discret sur le détail de l'aventure. Le jeu ne sortant qu'en fin d'année 98 au Japon et en 99 en Europe, l'éditeur ménage son public en ne dévoilant qu'au compte-gouttes les informations sur le jeu. PlayStation Mag veille au grain et vous donnera régulièrement des nouvelles sur ce titre qui se classe d'ores et déjà parmi les plus attendus de l'année 99.

Consol Plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES

Cet été
CONSOLE ou PARASOL ?
Imitation ou Playstation ?

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

On rachète CASH
CONSOLES & JEUX
Paiement en 48 H*
* à compter de la date de réception du colis

JEUX PLAYSTATION

NEWS

SPICE WORLD	169 F	INTER. RALLY CHAMPIONSHIP	349 F
SUPER PANG COLLECTION	299 F	HEART OF DARKNESS	349 F
J. Mc GRATH S. CROSS "98"	329 F	BATMAN & ROBIN	349 F
BOMBERMAN WORLD	329 F	ALERTE ROUGE MISSION TESLA	349 F
ALUNDRA	329 F	XENOCRACY	349 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F	DEAD OR ALIVE	349 F
		CARDINAL SYN	349 F
		ROAD RASH 3D	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER platinium
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOMB RAIDER
TRUE PINBALL
WIPE OUT platinium

149 FRANCS
CHRONICLE OF THE SWORD
DISRUPTOR
DOOM
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LOST WORLD
NBA LIVE 97
STREET RACER
STRIKE POINT
WORMS

199 FRANCS
ACTUA SOCCER 2
BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
COOL BOARDERS
LITTLE BIG ADVENTURE
PANDEMONIUM
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOSHINDEN 3
WARCRAFT II

249 FRANCS
CASTLEVANIA
DUKE NUKEM 3D
MARVEL SUPER HEROES
RAPID RACER
TENNIS ARENA
CRASH BANDICOOT 2
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2
V.RALLY

Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

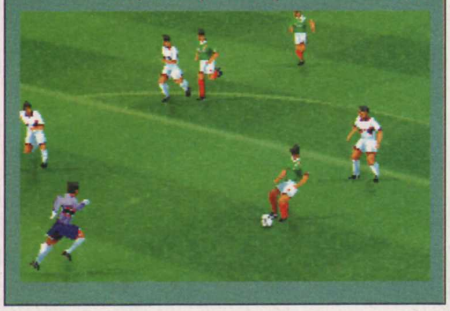
Par Jean Sanfoni

ISS Pro 98

Editeur : Konami - Disponibilité : septembre 98

Vous ne pensiez tout de même pas que Konami laisserait impunément Electronic Arts marcher sur ses plates-bandes sans réagir. L'éditeur ripostera en septembre avec l'édition 98 d'ISS Pro. En attendant, voici nos premières impressions sur la version japonaise.

Il est possible de faire sortir le goal manuellement. Pratique.



Pour Konami, l'heure de la revanche a sonné semble-t-il. Il était temps, penseront à raison certains. Il faut bien reconnaître que ces derniers mois l'éditeur nippon s'est légèrement laissé déborder par Electronic Arts qui, avec des produits d'une qualité inattendue, est parvenu à mettre tout le monde d'accord et finalement à asseoir solidement sa suprématie dans le domaine de la simulation sportive. Du coup on en aurait presque oublié qu'à une époque Konami dominait le genre. Pour cette édition spéciale Coupe du Monde 98 donc (vous n'y échapperez pas !), Konami a opéré une refonte totale du titre. Et si d'un point de vue purement technique, les différences avec ISS Pro ne sautent pas aux yeux, la majorité des imperfections dont souffrait la précédente mouture a été corrigée plutôt efficacement.

Première mi-temps

Les premiers changements se remarquent dans les menus. En effet, cette nouvelle version propose 5 niveaux de difficulté, 5 stades tout beaux tout neufs, une vitesse de jeu paramétrable à l'instar du dernier titre d'EA Sports et trois modes de jeu totalement inédits : l'entraînement qui vous permettra de vous familiariser avec les techniques de coups de pied arrêtés, un mode player edit pour personnaliser vos équipes et un mode all stars match avec les meilleurs joueurs des formations européennes et mondiales (attention toutefois car Konami ne possède pas les licences officielles des jeux). En outre, il sera possible de disputer en solo et jusqu'à 16 en alternance l'une des 7 coupes disponibles (Coupe du Monde, d'Europe, d'Afrique, des Etats-Unis, d'Amérique du Sud, d'Asie et la Konami Cup) et de régler la durée des matchs sur 5 minutes en championnat et en coupe (dans ISS Pro c'était 20 minutes un point c'est tout). Le nombre d'équipe quant à lui reste inchangé, 48 formations internationales - qualifiées et non qualifiées - vous attendent mais malheureusement toujours pas d'équipes de clubs à l'horizon.

Dans ISS Pro 98, toutes les actions de match sont réalistes. Que vous fassiez une tête sur un corner, un tir en pivot ou un coup-franc, la probabilité de marquer est aussi infime que dans la réalité. De même, lorsque le joueur est mal placé au moment de frapper au but, son tir aura moins de puissance et de précision !

Deuxième mi-temps

Toutefois, les changements les plus significatifs concernent le gameplay. Si les parties conservent leur caractère technique et leur réalisme on note de petits plus qui font toute la différence. Ainsi, après avoir effectué un tacle, votre joueur mettra un certain temps à se relever et ne pourra pas de ce fait en enchaîner un deuxième pour casser le rythme du match. L'arbitre quant à lui fait preuve d'une plus grande sévérité et n'hésitera pas à sanctionner les bouchers par un carton rouge. Ce n'est pas tout, il est maintenant possible de doser ses passes grâce à une jauge, l'inertie des joueurs a été renforcée pour des déplacements plus réalistes, la gestion des remises de balle est nettement plus efficace notamment sur les gestes aériens (têtes multi-directionnelles), lors des coups francs vous aurez la possibilité de faire sauter le mur et la touche triangle permet de faire sortir votre gardien pour contrer une percée adverse. Enfin, la gestion des stratégies se fait en temps réel et le CPU tient compte du moral des troupes. Pas mal, non ? Electronic Arts trouvera-t-il enfin à qui parler ? Réponse à la rentrée...

POWER GAMES

NOUVEAU

POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 00
OUVERT LUNDI DE 14 H A 19 H
DU MARDI AU SAMEDI 10 H -19 H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU

1090 F*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

* offre soumise a condition particuliere. voiren magasin.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

COMMAND & CONQUER : TESLA	349 F	KULA WORLD	299 F
ACTUA TENNIS	349 F	MOTOR HEAD	349 F
ALUNDRA VF	349 F	MEN IN BLACK	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	349 F	MOTO RACER 2	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	NEED FOR SPEED 3	349 F
BOMBERMAN WORLD	349 F	PREMIER MANAGER 98	349 F
CARDINAL SYN	349 F	POINT BLANK	349 F
COUPE DU MONDE 98	349 F	ROAD RASH 3D	349 F
CONSTRUCTOR	349 F	RETURN FIRE 2	349 F
COLIN MC RAY RALLY	349 F	RESIDENT EVIL 2	349 F
DEAD BALL ZONE	349 F	SPICE WORLD	TEL.
DEAD OR ALIVE	349 F	SUPER MOTOCROSS 98	349 F
DIABLO	349 F	THEME HOSPITAL	349 F
DREAMS	349 F	TOMBI	349 F
HEART OF DARKNESS	349 F	TOTAL NBA 98	329 F
FORSAKEN	329 F	VIGILANTE 8	349 F
GHOST IN THE SHELL	349 F		
GRAN TURISMO	349 F		
INTERNATIONAL CHAMP.RALLY	349 F		
KOLONOA	349 F		

199F D.SCHOCK

199F ACTION REPLAY

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME	99 F	NEED FOR SPEED 2	149 F	ADIDAS POWER SOCCER 2	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	WING COMMANDER 4	149 F	BOUCLIERS QUETZACOAL	199 F
SLAM AND JAM 96	99 F	JP2 : LE MONDE PERDU	149 F	CHILL	199 F
STRIKER 96	99 F	EXHUMED	149 F	X MEN	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	SYNDICATE WARS	149 F	MARVEL SUPER HEROES	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	149 F	ROCK'N ROLL RACING 2	199 F
FORMULA ONE 96	99 F	SUIKODEN	149 F	EXTREME SNOWBREAK	199 F
AIR COMBAT	99 F	VANDAL HEARTS	149 F	ACE COMBAT 2	199 F
VIEW POINT	99 F	FORMULA KART	199 F	DIABLO	199 F
SOVIET STRIKE	99 F	MDK	199 F	TOCA TOURING CAR	199 F
PHILOSOMA	99 F	FIGHTING FORCE	199 F	PARAPPA THE RAPPER	199 F
FADE TO BLACK	99 F	ABE ODYSSEY	199 F	NAGANO OLYMPICS	199 F
FIFA SOCCER 97	99 F	DYNASTY WARRIORS	199 F	LAST REPORT	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F	WARCRAFT 2	199 F	MOTO RACER	199 F
ISS PRO	99 F	RAPID RACER	199 F	VR POWERBOAT RACING	199 F
STREET RACER	99 F	CITE ENFANTS PERDUS	199 F	FIFA SOCCER 98	199 F
DESCENT	99 F	V RALLY	199 F	BLOODY ROAR	199 F
COOLBOARDERS	99 F	TOMB RAIDER 2	199 F	JERSEY DEVIL	199 F
NBA IN THE ZONE	99 F	NIGHTMARE CREATURES	199 F	NUCLEAR STRIKE	249 F
JET RIDER	99 F	ALERTE ROUGE	199 F	DUKE NUQUEM	249 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	STREET FIGHTER EX	199 F	DEATHTRAP DUNGEON	249 F
CRASH BANDICOOT	99 F	REBEL ASSAULT 2	199 F	SNOWRACER 98	249 F
RELOADED	99 F	HERCULE	199 F	JET RIDER 2	249 F
LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	FORMULA ONE 97	199 F	THEME HOSPITAL	249 F
TIME COMMANDO	149 F	G POLICE	199 F	DARK OMEN	249 F
TOMB RAIDER	149 F	RAGE RACER	199 F	SPAWN	249 F
STAR GLADIATOR	149 F	CROC	199 F	NHL 98	249 F
SPIDER	149 F	COLONY WARS	199 F	RESIDENT EVIL 2	249 F
RESIDENT EVIL	149 F	FINAL FANTASY 7	199 F	ADIDAS POW. SOCCER 98	249 F

COLIN MC RAE

HEART OF DARKNESS

ALUNDRA

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL :* .....

ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

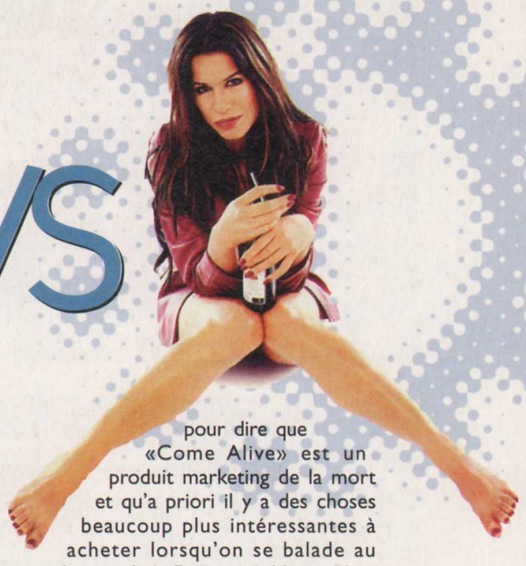
Par Dave Martyniuk

Lara news

Non, la fièvre Lara Croft n'est pas retombée ! La belle virtuelle déchaîne les passions et ses avatars humains se succèdent alors que les fans, avides et un tantinet voyeurs, se délectent de ses formes parfaites. Gros plan sur un disque, des femmes et beaucoup d'artifices...

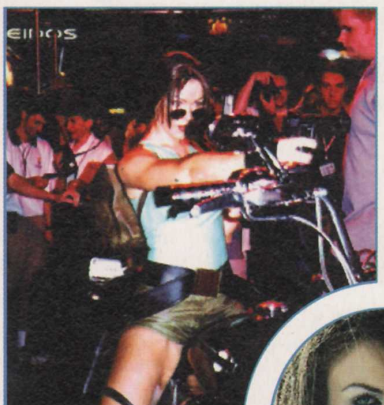
Acte I : le disque

Nous vous en parlions il y a déjà quelques mois et puis voilà, c'est fait, nous avons le CD de Lara entre les mains. «Come Alive», que ça s'appelle. On le met dans le lecteur, on appuie sur play et on écrit cet article en écoutant ces 56 minutes de zique produites par Dave Stewart (ex Eurythmics). «Such a beautiful day, don't take it away, such a beautiful day, don't take it way, don't take it away-ay...» C'est Rhona Mitra, ex-égérie d'Eidos qui a écrit les paroles. C'est aussi elle qui est sur la pochette, en photo à l'intérieur du livret et qui chante. Arrivé là, on peut être méchant et dire que la belle Rhona devrait se contenter d'être prise en photo. Seulement voilà, je suis un gars gentil et je mettrai davantage l'accent sur les ziques pas recherchées pour deux sous et les remix minables qui polluent cet album sur onze longues et interminables pistes. Rhona, à la limite, on ne peut pas lui en vouloir, elle a tenté le coup. Elle est jeune, elle pouvait se faire du fric... Normal. Mais Dave Stewart, quand même. Il est censé avoir un peu de talent, non ? Tout cela est d'autant plus dommage que les musiques du jeu (qu'on doit à un certain Nathan Maccree) sont, elles, assez exceptionnelles. Il n'y en a pas beaucoup et elles sont courtes, mais bon, la qualité est là. Tout ça pour dire que «Come Alive» est un produit marketing de la mort et qu'a priori il y a des choses beaucoup plus intéressantes à acheter lorsqu'on se balade au rayon disques de la Fnac ou du Virgin. Vous voilà prévenu.



Acte II : «vraie» Lara

Rhona Mitra a été la représentation en chair et en os de notre Lara virtuelle. On vous l'a présentée, elle a eu son petit succès et puis hop - chapeau magique - elle disparaît et c'est une petite nouvelle qui la remplace. Aperçue au dernier salon de l'E3, la belle a fait son show tout comme Rhona avait effectué le sien l'année dernière : je fais mumuse avec mes pistolets, je m'assois sur ma grosse moto, je joue les femmes fatales derrière mes petites lunettes rondes... La classe, quoi. Le mystère qui plane autour de cette nouvelle égérie est épais, mais les informations ont filtré et il semblerait que l'heureuse élue s'appelle cette fois Nell McAndrew, qu'elle ait 24 ans (comme moi !) et qu'elle nous vienne de Leeds, une ville du centre de l'Angleterre. Mannequin professionnel, elle possède manifestement des atouts propres à satisfaire la libido virtuelle de certains excités du joystick. Le tout est de savoir combien de temps elle incarnera notre belle aventurière. D'un autre côté, Eidos peut bien changer de favorite tous les ans, ça n'est pas pour nous déplaire. Où virtuel et apparat se mélangent, le plaisir des yeux prend le dessus sur tout autre sens...



-35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
HEART OF DARKNESS OU
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
SUR PLAYSTATION*

(*PRIX MINIMUM APPLIQUÉ APRÈS UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 327F)

VALABLE JUSQU'AU 31/08/98

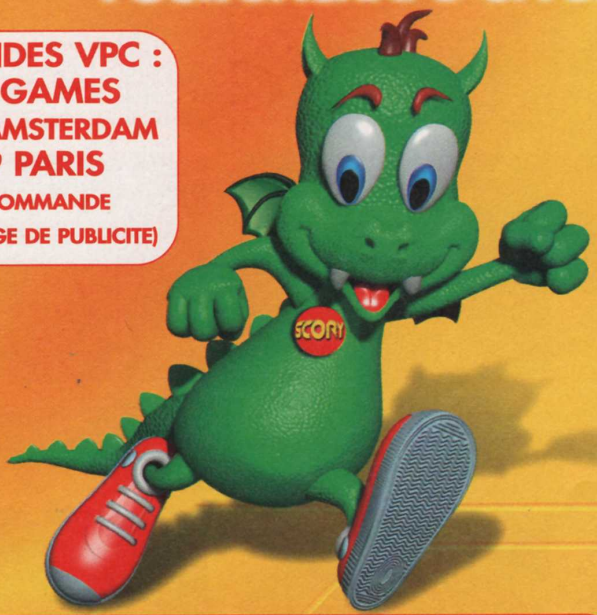
SCORE GAMES MULTIMEDIA

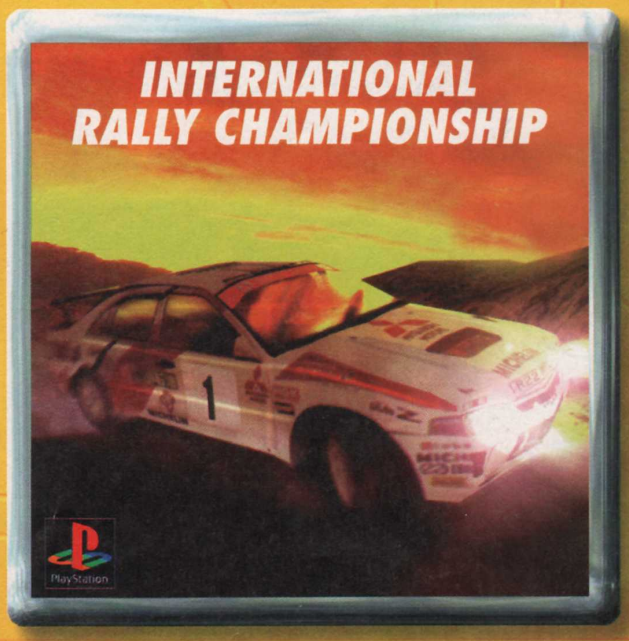
SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)





SCORE-GAMES C'EST 31 MAGASINS

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34 - 77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.Ccial Continent - 95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13)
C.Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE CEDEX 16
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE (Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

RC B 388215603

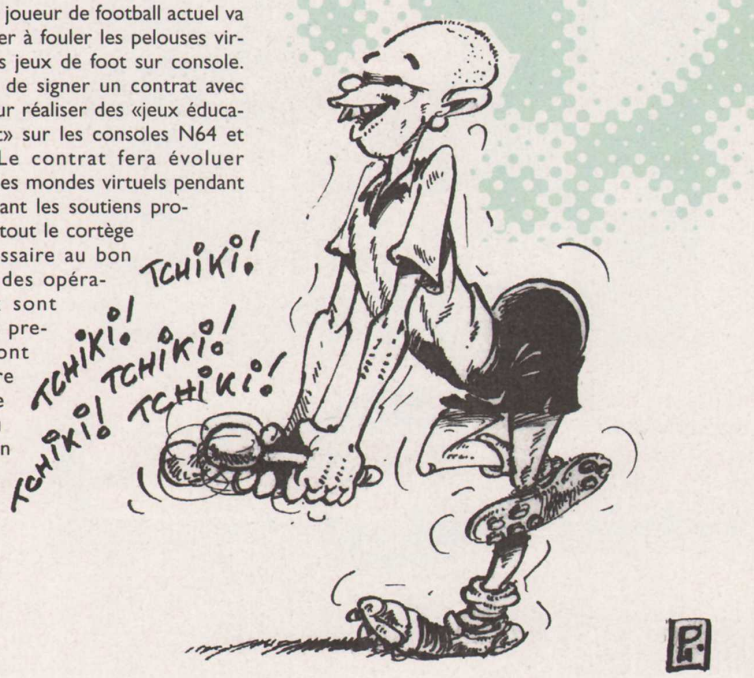
Par Pierre Le Pivain

Ronaldo sur console

Infogrames vient de signer avec le plus prestigieux joueur de football du monde. La brésilo-mania n'a pas fini de frapper l'Europe.

PHOTO : D.R.

Le meilleur joueur de football actuel va commencer à fouler les pelouses virtuelles des jeux de foot sur console. Ronaldo vient de signer un contrat avec Infogrames pour réaliser des «jeux éducatifs sur le foot» sur les consoles N64 et PlayStation. Le contrat fera évoluer Ronaldo dans les mondes virtuels pendant trois ans, incluant les soutiens promotionnels et tout le cortège de pubs nécessaire au bon déroulement des opérations. 7 jeux sont prévus, et les premiers sortiront fin 98. Le père Ronaldo se met donc au multimédia, on est impatient de voir le résultat.



Les plus attendus

Metal Gear Solid
(Konami)

Tekken 3
(Namco)

Silent Hill
(Konami)

Alien Resurrection
(Fox Interactive)

Les incontournables

Gran Turismo
(Sony CEJ)

Resident Evil 2
(Capcom)

Final Fantasy VII
(Squaresoft)

Heart of Darkness
(Infogrames)

TROP FORT

6 mois de PlayStation MAGAZINE + Heart of Darkness

294 F
369 F
~~663 F~~

Pour vous seulement 599 F

Soit 64 F d'économie !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à :
Service Abonnements PlayStation - BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PS 234

☐ **Oui je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 nos) et je recevrai en plus le jeu Heart of Darkness au prix exceptionnel de 599 F seulement au lieu de 633 F. Je réalise ainsi une économie de 64 F.**

Je joins mon réglement à l'ordre de PlayStation par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le .....

Signature :

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

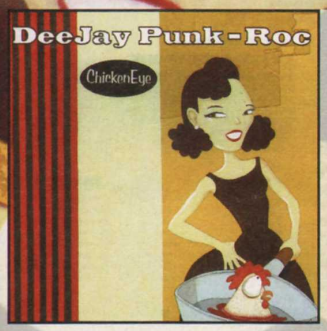
Date de naissance .....

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparement les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F et le jeu Heart of Darkness pour 369 F (+ 16 F de port et d'emballage).

Zik

Sur la plage, pour ne pas être dérangé par l'atroce brouhaha des familles en cours de bronzage, PlayStation Magazine a trouvé la solution miracle, un bon Disc-man et une sélection de choix. Merci qui ?

Par Vladimir Sebansky



Sans aucun doute l'un des albums les plus attendus de l'année, le dernier **Beastie Boys**, ***Hello Nasty***, débarque enfin en ce charmant mois de juillet. Déjà, vos oreilles aux aguets sont sûrement tombées sur le premier single de l'album, Intergalactic, mieux encore, vous avez peut-être croisé le clip de ce même single : joyeusement débile, il met en scène le combat d'un robot géant venu de l'espace contre un monstre fourchu en pleine ville de Tokyo et remise Godzilla le film crétin des crétins d'Independance Day au placard qu'il n'aurait jamais dû quitter. Bref, les 22 titres de l'album sont bien évidemment très différents et partent dans de nombreuses directions musicales. Les Beastie Boys sont fidèles à leur réputation de chercheurs-novateurs-bricoleurs hip-hop. Malgré tout, leurs premières amours hardcore, qui pointaient encore le bout du nez dans les précédents albums, ont disparu de la surface de Hello Nasty. Quelques titres se la jouent old-school, peut-être à cause du changement de DJ, DJ Hurricane ayant quitté l'équipe, remplacé par MixMaster Mike. D'autres partent légèrement salsa, carrément dub ou même outrageusement pop : sur And Me, Mike D oublie même de rapper et le voilà qui chante. Quelques invités se sont incrustés ici et là, tout au long de l'album. Les petits protégés de Luscious Jackson et de Cibo Matto ou encore Lee «Scratch» Perry qui s'installe brillamment sur Dr Lee, PhD pour un dub/reggae excellent. Et, bien sûr, nous croisons les claviers de Money Mark qui se permet de faire sonner un titre Beastie Boys comme du Money Mark. La rumeur veut que près de 60 titres plus ou moins terminés aient été enregistrés en studio pour les besoins de cet album... Ce qui est bien évidemment une bonne nouvelle puisque durant les prochains mois nous risquons bien d'être arrosés de maxis luxueux bourrés d'inédits. Riche et varié, le hip-hop des Beastie Boys, et de Hello Nasty en particulier, vaut le détour et mérite la longue attente de plus de 4 ans qu'il nous a valu. Le disque du mois, facile, sans les mains. (Beastie Boys, Hello Nasty, Grand Royal/Capitol/Chrysalis).

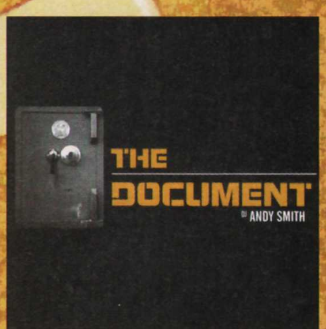
Cela dit, la journée du mois ne s'arrête pas là. Vous aurez peut-être envie de faire un tour sur l'album fourre-tout de **Bran Van 3000**, ***Glee***. Groupe monté sur un coup de tête, rempli de machines et d'instruments, album d'ancien DJ avec tout le bricolage (ingénieux) que cela sous-entend, Glee se paye le luxe de nombreuses voix féminines, de sons dans tous les sens et d'ambiances toujours différentes (y compris du rap en français, ces Canadiens fréquentant apparemment des Québécois). Le single, Drinking in L.A., est lancinant et ne vous lâche pas. S'il ne vous plaît guère, ne soyez pas refroidi, le reste de l'album est plus intéressant et original. (Bran Van 3000, Glee, Capitol/Chrysalis).

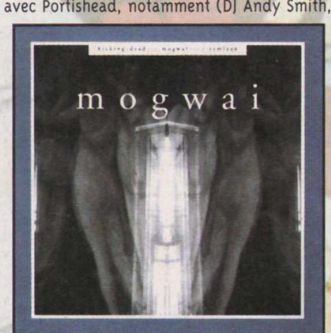
Arrive également le premier album de **DeeJay Punk-Roc**, ***ChickenEye***, qui fait le grand saut solo après avoir traîné à droite à gauche. Platines de DJ bien affûtées, grosses rythmiques ultra répétitives, le gars Punk-Roc sait faire sauter les foules. (DeeJay Punk-Roc, ChickenEye, Independiente).

Une petite météorite au milieu de tout ça, un disque étrange, lourdement mélancolique, aux ambiances sublimes, **Leila** et leur ***Like Weather***. (Leila, Like Weather, Rephlex).

Les fans de **Mogwai** essaieront de ne pas manquer le double CD de remixes qui vient de sortir : ***Kicking a Dead Pig***. Les remixeurs qui se sont installés derrière les tables viennent de tout horizon, on retrouve My Bloody Valentine, Arab Strap, Kid Loco ou encore DJ Q, et surtout l'ultra énervé Alec Empire, trop content de le croiser à nouveau, même sur les disques des autres. (Mogwai, Kicking a Dead Pig, Labels).

Les DJ n'en finissent plus d'envahir les bacs de disques. Pour preuve l'excellent premier album de mix de **DJ Andy Smith** qui a tourné avec Portishead, notamment (DJ Andy Smith, The Document, phase4records) ou encore la dernière production Dee Nasty, Le Diamant Est Eternel, fierté des platines hip hop françaises, disque rempli de rappeurs et DJ français divers, un tas d'invités, de Big Brother Hakim à Faf la Rage en passant par Cut Killer, Crazy B, Nasser... (Le Maquis/BMG).





Tout cela manque un peu de guitare, de disto, de gros amplis, d'attitude rock... Finissons donc avec le nouvel album de **Royal Trux**, ***Accelerator***, qui sonne joliment punk, comme il faut, comme enregistré sur un dictaphone et emmené directement à la duplication. Excellent. A l'heure des super productions, ça rafraîchit l'haleine. (Royal Trux, Accelerator, Labels).

Scandale !

joystick Classic démocratise Hexen 2

joystick Classic

Un jeu complet + un magazine chez votre marchand de journaux

79F seulement

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

OPEN

95

Jeu acccéléré Open GL : exploite les principales cartes 3D du marché (3Dfx 1 et 2, PowerVR, Ati Rage Pro...)
Configuration conseillée : PC Pentium 120, 16 Mo de RAM

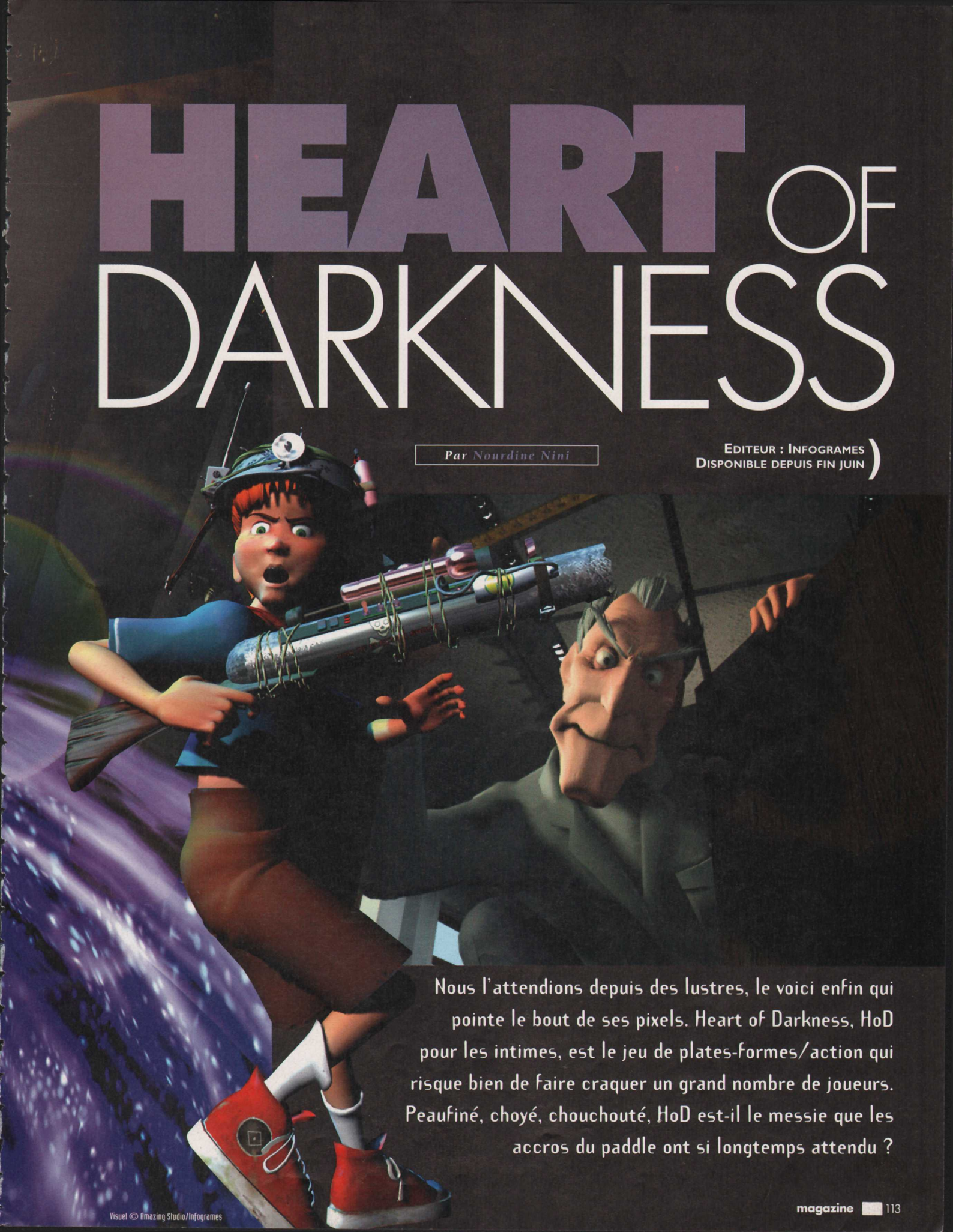
EN VENTE DÈS LE 19 JUIN

PlayStation

HEART OF DARKNESS

Par *Nourdine Nini*

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE DEPUIS FIN JUIN



Nous l'attendions depuis des lustres, le voici enfin qui pointe le bout de ses pixels. Heart of Darkness, HoD pour les intimes, est le jeu de plates-formes/action qui risque bien de faire craquer un grand nombre de joueurs. Peaufiné, choyé, chouchouté, HoD est-il le messie que les accros du paddle ont si longtemps attendu ?

Visuel © Amazing Studio/Infogrames

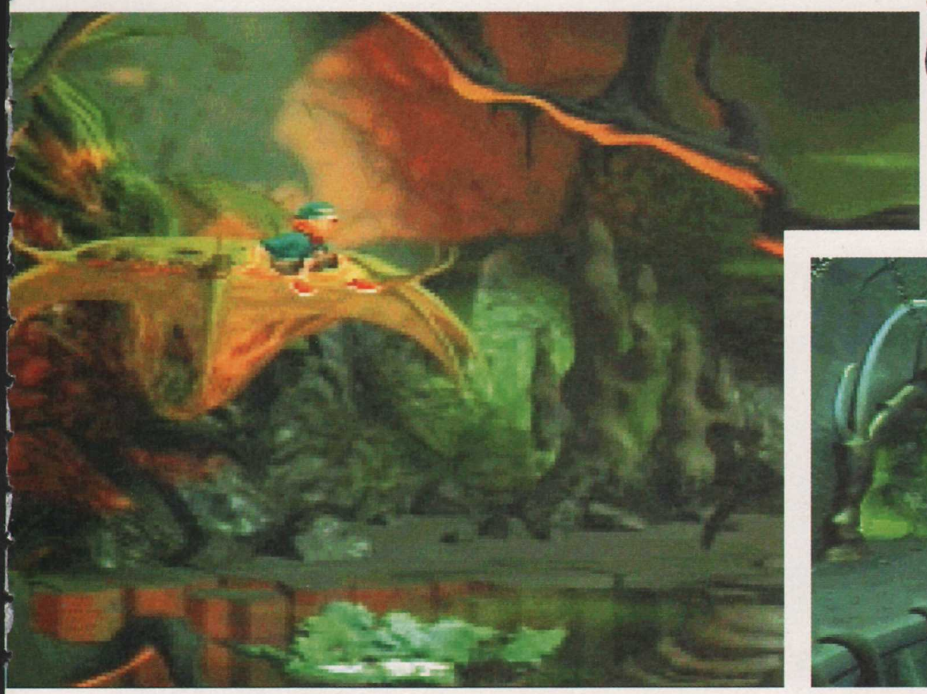
Le jeu le plus attendu de la décennie est enfin sorti des ténèbres. Ce qui, ne nous le cachons pas, est déjà une bonne chose en soi. Reste à savoir si, d'un point de vue purement ludique, l'attente en valait la peine. Réponse dans ces quelques pages.

Si vous voulez bien vous donner la peine - je vous rassure, ce n'est pas bien difficile - revenons ensemble en arrière un bref instant. Sept années dans le passé pour être précis. A l'époque, les 16 bits régnaient sur le monde des consoles. Jeux de tirs, de plates-formes et autres jeux de combats s'en donnaient à coeur joie et nous faisaient quitter le monde réel durant quelques longues heures pour nous scotcher au petit écran. C'est à cette même période qu'un certain Eric Chahi, jeune homme de 24 ans, aux allures d'enfant rêveur, crée un jeu à la renommée mondiale, Another World, d'abord sur PC, Amiga et Atari ST. C'était la première fois

fiche technique

HEART OF DARKNESS

Genre	Plate-forme/action
Editeur	Infogrames
Distributeur	Infogrames
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Emerveillé! on avance rapidement pour l'instant...



Andy

Andy est le héros du jeu. Inventif comme pas deux, il est également très courageux. Aussi il n'hésitera pas une seule seconde à aller secourir son fidèle compagnon Whisky, enlevé lors d'une mystérieuse éclipse...

qu'un jeu vidéo était conçu comme un véritable film, avec une intro d'enfer et un savant dosage d'actions, de plates-formes et de rebondissements en tout genre qui hypnotisait véritablement le joueur. Maître d'oeuvre du produit de A à Z, Eric Chahi pouvait enfin savourer un repos bien mérité. Mais de courte durée, car déjà un autre projet, encore plus fou, germait dans son esprit...

Un jeu «d'époque»

Effectivement, après le succès d'Another World, les bases d'un autre jeu d'actions/plates-formes ont été jetées. Nous sommes alors en 1992. C'est le début d'une grande aventure... On sait maintenant que HoD mettra six longues années à voir le jour ! Nous vous expliquions en partie les raisons d'un tel retard dans notre précédent numéro. Six années pour créer, préparer, assembler, programmer, j'en passe et des meilleurs. L'équipe conceptrice du jeu, constituée au fil du temps, n'est pas très nombreuse et Amazing Studio, la boîte de développement, a mis un point d'honneur à ce que le résultat final soit le plus fignolé possible et ce dans tous les domaines.

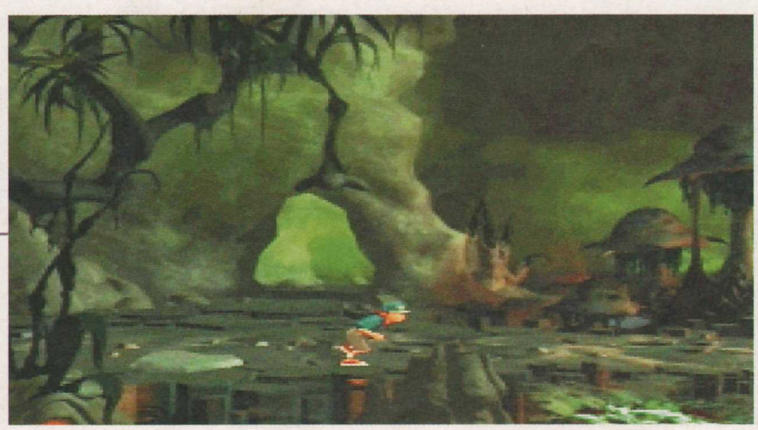
Le résultat est hallucinant, pour celui qui n'a jamais connu le grain de génie (folie ?) des créateurs de jeu à «l'ancienne». Une époque où programmeurs, graphistes et scénaristes s'appuyaient volontiers sur leur culture, leurs rêves et leur imagination personnelle plutôt que sur une technologie toute prête, froide et aseptisée, pour nous délivrer des morceaux de légende vidéo-ludique. L'époque des petits génies du milieu semble bel et bien révolue... Désormais le business-game (cf. licences médiocres) règne en maître. Mais ceci est une autre histoire ! C'est donc un peu de ce glorieux passé que nous retrouvons dans Heart of Darkness.

Noir, c'est noir

HoD est conçu comme un véritable film interactif. Un mot très à la mode à une certaine époque. Le scénario est lui-même très spielbergien dans son concept puisque basé sur la peur du noir. Tout le monde a eu peur du noir au moins une fois dans sa vie de petit garçon ou de petite fille, non ? Alors, on ne rit pas. Cette phobie est vécue à travers le héros, Andy. Le film... pardon, le jeu

Whisky

C'est le chien d'Andy. Kidnappé par erreur par le sbire du Maître des Ténèbres, il est le compagnon idéal pour le jeune garçon. Très attachant, affectueux et un peu bête aussi, Whisky n'aime pas l'alcool.



Le village des Amigos a été dévasté par les sbires volants. A vous d'aider vos sauveurs du mieux que vous pouvez !

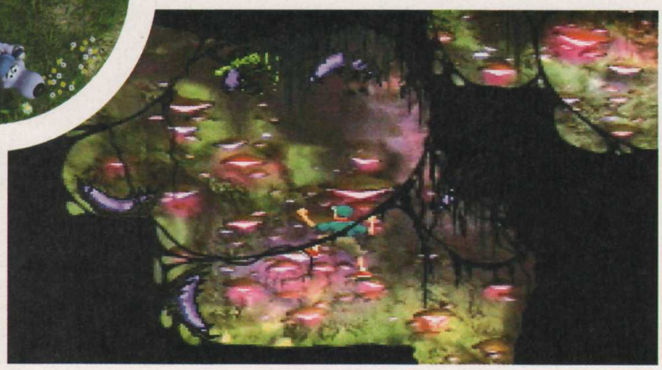
Ici, il est bien sûr conseillé de pousser l'ombre de la pierre pour dégager un passage !

Le faire-valoir

Le sbire du Maître des Ténèbres est un vrai fayot. Fourbe et lâche, il n'hésitera pas à tromper son boss le moment venu. Il est heureusement aussi très drôle.

démarre alors que notre jeune futur héros est en classe, plongé dans ses pensées profondes. Son professeur s'en aperçoit et le jette aussi sec dans ce qui lui sert de placard ! Au moment de la sonnerie de fin de cours, Andy se précipite hors de l'école non sans avoir entendu la mise en garde de son prof qui «interrogera quelques élèves sur l'éclipse qui a lieu l'après-midi même !» S'ensuit une superbe intro dans laquelle on découvre successivement le chien d'Andy, Whisky, kidnappé lors de l'éclipse et sous les yeux de son jeune maître, puis la cabane du jeune garçon dans laquelle un vaisseau de sa conception l'attend. Rien que ça ! Pour partir bien sûr à la recherche de son fidèle compagnon... L'aventure peut maintenant commencer.

Le passage de la lave demande pas mal de dextérité, même si le pire est encore à venir...

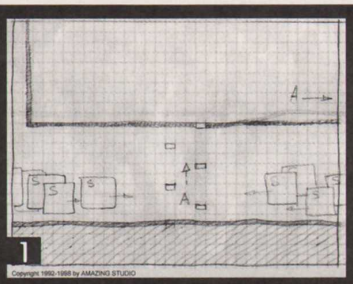


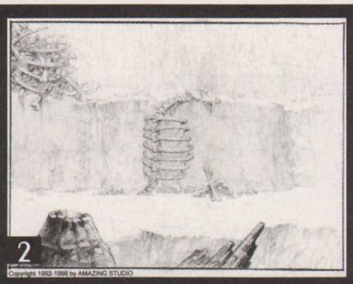
Un air de Disney

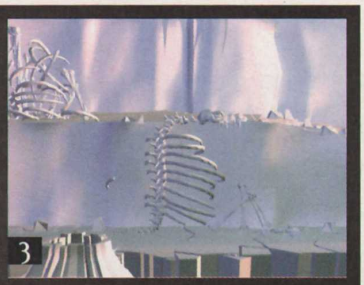
La psychologie et le comportement des divers protagonistes font étrangement penser à des héros bien connus des longs métrages de Disney. Ainsi, on pourrait dénoter une certaine ressemblance entre les sbires ailés et les hyènes du Roi Lion, entre le faire-valoir tout rose et le perroquet du magicien Jafar dans Aladdin ou encore entre Andy et Aladdin lui-même ! De là à croire que Chahi et son équipe s'en sont réellement inspirés... Bref, tout ça pour dire que dans HoD, chacun des rôles tenus semble réellement «vivants», ce qui rend tout ce beau monde encore plus attachant... ou détestable, c'est selon ! Les scènes cinématiques (30 minutes en tout !) renforcent encore plus le côté cinéma et rendent crédible un ensemble déjà béton. Ça fleure bon le hit !

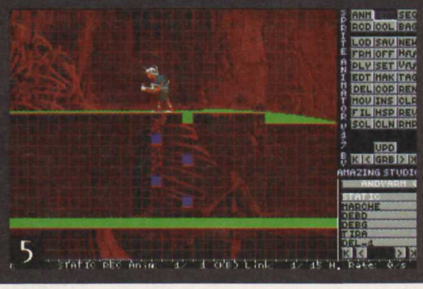
Etape par étape

Pour ceux qui pensent encore que le travail de designer de jeux vidéo est facile, regardez donc le nombre d'étapes à suivre pour un seul écran de jeu ! Après avoir succinctement dessiné le décor, on le peaufine, on le modélise, on le met en forme, puis on y applique des textures de base avant d'y apporter la touche finale et d'intégrer les personnages dans cet ensemble qui doit rester cohérent. Ouf !









Le Maître des Ténèbres

Difficile de cerner le diable personnifié. Il se cache la plupart du temps, et lorsqu'il daigne se montrer, on ne voit de lui que ses yeux rouges et ses doigts crochus bien crados.

Les deux Golem sur votre droite doivent être détruits complètement, ainsi que leurs «petits» lorsqu'ils explosent, sinon...

Un passage souterrain très humide ma foi.

Du jamais entendu !

A commencer par la bande sonore qui est, sans aucun doute, la plus aboutie et la plus peaufinée jamais entendue sur PlayStation. Normal, après tout, lorsqu'on sait que les préposés à l'acoustique et autres bruitages sont de grands professionnels travaillant régulièrement pour le cinéma (Le Grand Bleu, Atlantis, Nikita...). La stéréo est superbement rendue et tous les détails auditifs sont reproduits à la perfection. Les musiques qui accompagnent les cinématiques, et uniquement les cinématiques, sont sublimes et jouées par un véritable orchestre. Autre chose impressionnante qui saute immédiatement aux yeux, c'est l'intelligence artificielle des personnages. Pour

Un bout de niveau

Voici un plan horizontal de certains écrans qui composent l'un des niveaux du jeu. La plupart du temps, ils sont bourrés de monstres ou bien demandent un brin de réflexion lorsqu'il y a une énigme à résoudre

Vite, il faut délivrer Amigo !

Heart of Darkness ou la saga d'un jeu réussi

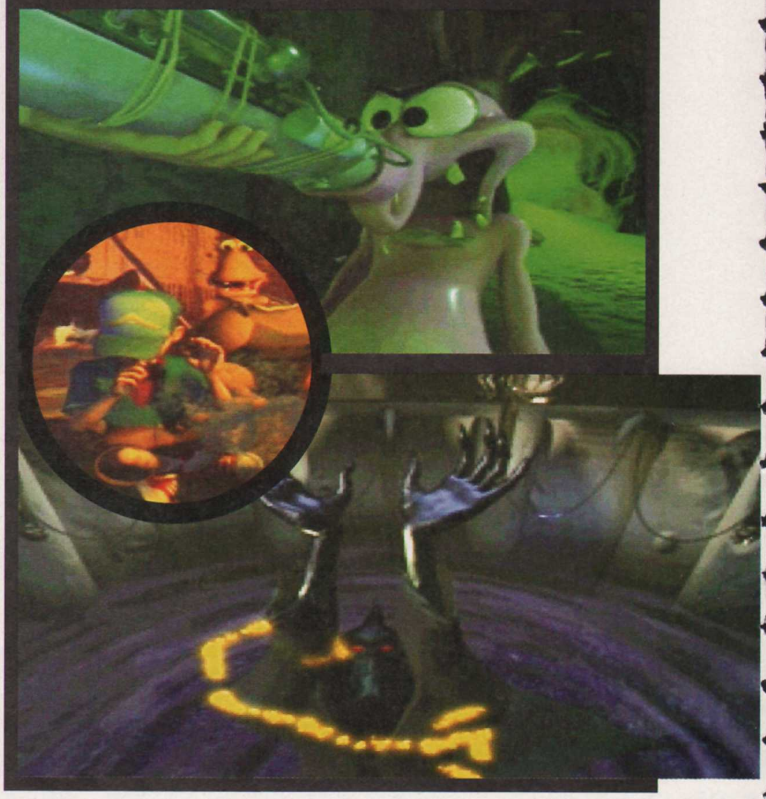
les ombres par exemple, on les verra nettement élaborer des stratégies d'attaque pour vous sauter dessus ou bien vous suivre à la trace lors de vos déplacements ! Le tout bien sûr dans un couinement assez surréaliste, mais toujours très drôle ! A croire qu'ils ont également leur propre langage.

Le souci du détail

D'un point de vue graphique, c'est aussi la révélation. On savait Chahi capable du meilleur dans ce domaine, nous n'avons pas été déçus. Les niveaux sont superbes même s'ils ne mesurent souvent que quelques écrans de superficie et les détails (eau soulevée lors d'un plongeon par exemple) sont proprement hallucinants. Le tout - et voilà la cerise sur le gâteau - est baigné dans 16 millions de couleurs ! Une première pour un jeu PlayStation ! Que dire également des éléments en 3D incrustés dans certains décors et qui, dans tous les cas, sont amenés à être mis en mouvement par vos propres soins... Bien sûr, nous n'oublierons pas les cinématiques

Comme au ciné !

Plus de 20 séquences cinématiques ponctuent le jeu. Voici quelques échantillons choisis ici et là.



Vous avez intérêt à imiter Lucky Luke si vous ne voulez pas être transformé en saucisse grillée !

Amigo

Amigo porte bien son nom. Lors d'une situation périlleuse, il va venir en aide à Andy qui le lui rendra bien. Amigo est originaire d'une île volante, un vrai petit paradis mais qui malheureusement manque de plus en plus de ressources alimentaires...

DESIGN : Niveaux colorés au design superbe, cinématiques de toute beauté, c'est sublime ! 7

DURÉE DE VIE : Assez courte pour les pros, mais suffisante pour la plupart des joueurs. 5

JOUABILITÉ : Aucun problème de ce côté-là, malgré une légère inertie d'Andy. 7

MUSIQUE ET SON : L'ambiance sonore est un pur chef-d'oeuvre. Musiques excellentes. 9

ORIGINALITÉ : Un jeu de plates-formes en 2D mais bourré de petites touches très innovantes. 7

TECHNIQUE : 16 millions de couleurs, 30 minutes de cinématiques, des effets 3D... 8

EN RÉSUMÉ

Un jeu de plates-formes en 2D, voilà qui est original par les temps qui courent. Certes, l'attente fut longue pour les fans de la première heure, mais qu'importe. HoD est beau à se damner, les détails fourmillent et son intérêt en étonnera plus d'un. c'est le jeu-événement annoncé. 8

Andy en enfer !

Andy en voit décidément de toutes les couleurs ! Et encore il faut le voir en mouvement et en bruitage, c'est réellement impressionnant !

(toutefois d'une qualité inférieure à celles d'un Odyssée d'Abe ou de l'Exode d'Abe de Oddworld Inhabitants) qui ponctuent impeccablement la fin de chaque niveau et ajoutent à la compréhension du scénario, ni même les animations, si belles et réussies qu'elles renforcent le côté dessin animé de HoD. Non, vraiment, il faudrait chipoter ou être très difficile pour émettre quelque avis défavorable à ce sujet. De surcroît, le fait d'avoir de la 2D permet mieux encore d'apprécier les prouesses graphiques effectuées pour ce titre. Il ne reste plus qu'à zieuter à s'en brûler les rétines !

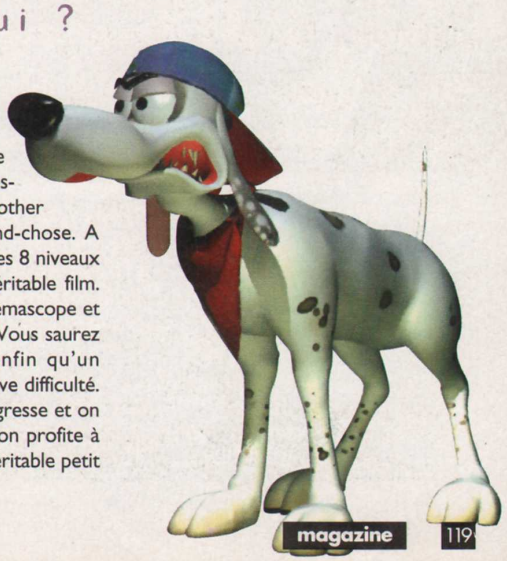
Action, réflexion ET plate-forme

Pour être plus précis, disons qu'il y a beaucoup d'actions, pas mal de réflexions et un peu de plates-formes ! En fait, le jeu vous met en difficulté dans quasiment chaque écran. Soit vous devez vous creuser les méninges pour essayer de résoudre certaines énigmes qui vous empêchent de progresser, soit vous devez faire parler vos réflexes pour franchir les passages délicats souvent remplis de monstres en tout genre. En tout cas, on ne s'ennuie pas une seule seconde, même si, on le répète, les pros de la manette n'en feront qu'une bouchée. Restera le niveau «difficile» pour les plus forts. Il est vrai que des endroits vous donneront envie de vous arracher les cheveux, lorsque vous les aurez recommencés plus de vingt fois de suite ! D'ailleurs, un clin d'oeil amusant a été intégré, sous forme d'aide, en cas de difficulté trop accrue, puisque un écran explicatif apparaît après un certain nombre d'échecs pour quelques passages. Bien vu !

La «french touch» a encore frappé !

Un jeu pour qui ?

HoD s'adresse avant tout à tous ceux pour qui la 3D est devenue trop étouffante et trop systématique. A tous ceux qui veulent découvrir une autre façon de voir le jeu d'actions/plates-formes. A ceux également pour qui Another World et Flashback ne disent pas grand-chose. A ceux qui veulent se dépayser le temps des 8 niveaux (+1 caché) et qui vont découvrir un véritable film. Ça tombe bien, le jeu est au format cinémascope et est même vendu avec des lunettes 3D. Vous saurez pourquoi bien assez tôt. A ceux enfin qu'un Crash Bandicoot rebute par son excessive difficulté. Une chose est sûre : avec HoD, on progresse et on ne regrette pas son investissement car on profite à 100 % du jeu. En résumé, HoD est un véritable petit bijou qui ne demande qu'à être porté.



Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Europeen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

01 Street Racer — Vers. Franç. Pour PSX
02 Need For Speed 3 — Vers. Franç. Pour PSX
03 Snow Racer 98 — Vers. Franç. Pour PSX
04 Tomb Raider 2 — Vers. Franç. Pour PSX
05 Diablo — Not. Franç. Pour PSX
06 Theme Hospital — Vers. Franç. Pour PSX
07 Croc — Vers. Franç. Pour PSX
08 Air Combat Platinum — Vers. Franç. Pour PSX

20 Rapid Racer — Vers. Franç. Pour PSX
21 Blam Machine Head — Vers. Franç. Pour PSX
22 Ace Combat 2 — Vers. Franç. Pour PSX
23 Colony Wars — Vers. Franç. Pour PSX
24 Pro Pinball Timeshock — Not. Franç. Pour PSX
25 Galaxy Fight — Not. Franç. Pour PSX
26 Formula Karts — Vers. Franç. Pour PSX

36 La Cité des Enfants Perdus — Vers. Franç. Pour PSX
37 Oddworld — Vers. Franç. Pour PSX
38 Street Fighter Ex Plus Alpha — Not. Franç. Pour PSX
39 Monopoly — Vers. Franç. Pour PSX
40 Jet Rider 2 — Not. Franç. Pour PSX
41 Pitfall 3D — Vers. Franç. Pour PSX
42 Cyberspeed — Vers. Franç. Pour PSX

48 Nascar 98 — Vers. Franç. Pour PSX
49 Bust a Move 3 — Vers. Franç. Pour PSX
50 Criticom — Vers. Franç. Pour PSX
51 Toca Touring Car — Vers. Franç. Pour PSX
52 Galaxian 3 — Not. Franç. Pour PSX
53 Les Boucliers de Quetzalcoatl — Vers. Franç. Pour PSX
54 Fantastic Four — Vers. Franç. Pour PSX

57 Adidas Power Soccer 2 — Vers. Franç. Pour PSX
58 Bust a Move Arcade 2 — Vers. Franç. Pour PSX
59 K1 Arena Fighter — Not. Franç. Pour PSX
60 Agile Warrior — Vers. Franç. Pour PSX
61 Wreckin Crew — Not. Franç. Pour PSX
62 Jonah Lomu Rugby — Vers. Franç. Pour PSX
63 The Kings of Fighters — Not. Franç. Pour PSX

3700 titres disponibles sur

43 **Forsaken** — Vers. Franç. Pour PSX
44 **Lucky Luke** — Vers. Franç. Pour PSX
64 **Batman et Robin** — Vers. Franç. Pour PSX
65 **Gran Turismo** — Vers. Franç. Pour PSX
83 **Bloody Roar** — Not. Franç. Pour PSX
84 **MDK** — Not. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES :

Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation ™

69 Virtual Pool 96 — Not. Franç. Pour PSX
70 Worms — Vers. Franç. Pour PSX
71 Men In Black — Vers. Franç. Pour PSX
72 Total NBA 97 — Vers. Franç. Pour PSX
79 Shellshock — Vers. Franç. Pour PSX
80 Nightmare Creatures — Not. Franç. Pour PSX
81 Overboard — Vers. Franç. Pour PSX
82 Test Drive 4 — Vers. Franç. Pour PSX

95 Last Report — Vers. Franç. Pour PSX
96 Rascal — Vers. Franç. Pour PSX
97 Doom — Vers. Franç. Pour PSX
98 Monster Trucks Rally — Vers. Franç. Pour PSX
99 New Man Haas — Vers. Franç. Pour PSX
100 NBA Live 97 — Vers. Franç. Pour PSX
101 Steel Reign — Vers. Franç. Pour PSX
102 One — Vers. Franç. Pour PSX
103 NBA Pro 98 — Vers. Franç. Pour PSX
104 Versailles, Complot à la Cour — Vers. Franç. Pour PSX
105 Over Blood — Not. Franç. Pour PSX

115 Destruction Derby II — Vers. Franç. Pour PSX
116 Machine Hunter — Vers. Franç. Pour PSX
117 Die Hard Trilogy Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
118 Wipe Out 2097 — Vers. Franç. Pour PSX
119 Raiden Project — Vers. Franç. Pour PSX
120 Tomb Raider Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
121 Road Rash — Not. Franç. Pour PSX
122 Jurassic Park 2 Lost World — Vers. Franç. Pour PSX
123 Tunnel B1 — Vers. Franç. Pour PSX
124 Rayman — Vers. Franç. Pour PSX
125 Soviet Strike Platinum — Vers. Franç. Pour PSX

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3700 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

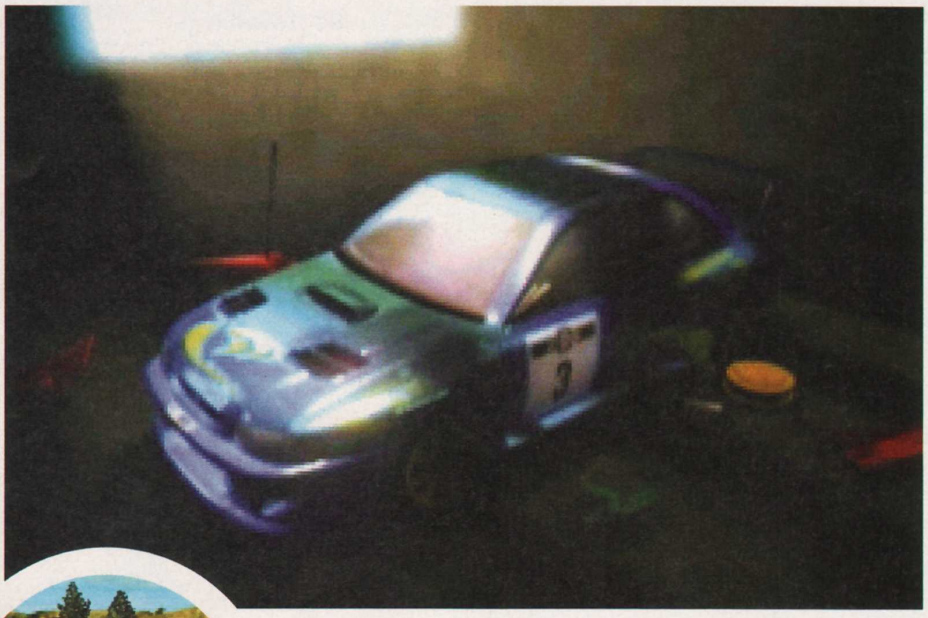
135 Alien Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
136 Ridge Racer Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
137 Striker 96 — Vers. Franç. Pour PSX
138 Off World Interceptor Extreme — Vers. Angl. Pour PSX
139 Supersonic Racer — Not. Franç. Pour PSX

144 William's Arcade's Great III — Vers. Franç. Pour PSX
145 Return Fire — Vers. Franç. Pour PSX
146 Courier Crisis — Not. Franç. Pour PSX
147 Mechwarrior 2 — Vers. Franç. Pour PSX
148 Breakpoint Tennis — Vers. Franç. Pour PSX

153 NHL Face Off — Vers. Franç. Pour PSX
154 Battle Arena Toshinden — Vers. Franç. Pour PSX
155 Olympic Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
156 Micromachine Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
157 Porsche Challenge — Vers. Franç. Pour PSX

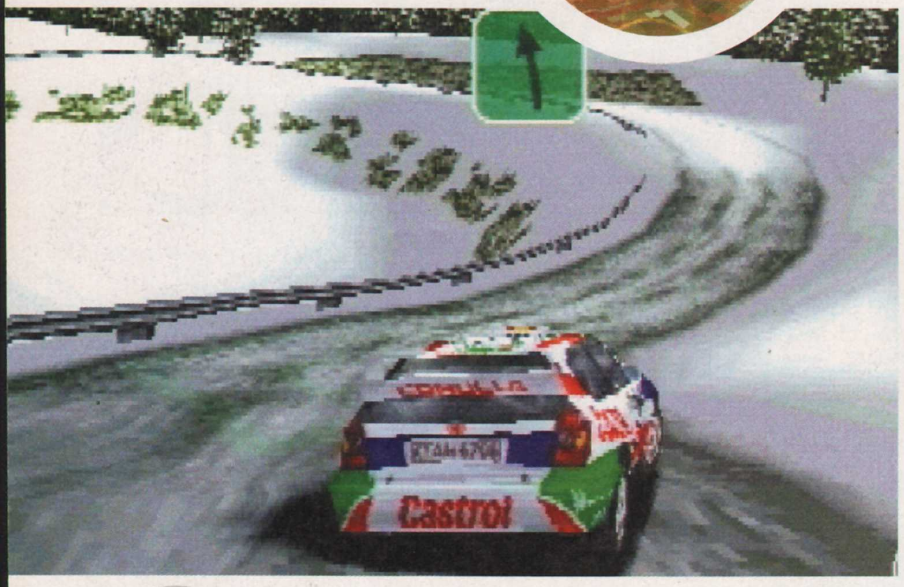
cher, c'est ton problème !
PlayStation TM
Myst 2 Riven Vers. Franç. Pour PSX 09
Final Fantaisy 7 Vers. Franç. Pour PSX 10
NHL Hockey 98 Not. Franç. Pour PSX 11
Formula One 97 Vers. Franç. Pour PSX 12
Moto Racer Vers. Franç. Pour PSX 13
V-Rally Vers. Franç. Pour PSX 14
G Police Vers. Franç. Pour PSX 15
VR Powerboat Racing Vers. Franç. Pour PSX 16
Nagano 98 Vers. Franç. Pour PSX 17
Fifa 98 En route pour la Coupe Vers. Franç. Pour PSX 18
Alerte Rouge Vers. Franç. Pour PSX 19
Catalogue...
Cool Boarders Not. Franç. Pour PSX 27
Deathtrap Dungeon Vers. Franç. Pour PSX 28
Marvel Super Heroes Not. Franç. Pour PSX 29
Resident Evil Director's Cut Vers. Franç. Pour PSX 30
Magic : The Gathering Vers. Franç. Pour PSX 31
Jet Rider Not. Franç. Pour PSX 32
Crash Bandicoot 2 Vers. Franç. Pour PSX 33
Risk Vers. Franç. Pour PSX 34
Road Rash 3D Vers. Franç. Pour PSX 35
Compte pour 2 titres
Pro Foot Contest Vers. Franç. Pour PSX 45
Riot Not. Franç. Pour PSX 46
Fighting Forces Not. Franç. Pour PSX 47
OFFRE EXCEPTIONNELLE
Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES au choix 99F TTC Chacun + frais d'envoi
Grand Theft Auto Vers. Franç. Pour PSX 55
Bushido Blade Not. Franç. Pour PSX 56
+ 1er Cadeau Une superbe Montre Chrono
+ 2e Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles
+ 3e Cadeau Un Range CD-ROM si tu réponds sous huit jours
Offre valable jusqu'au 31/12/98
Resident Evil II Vers. Franç. Pour PSX 66
Duke Nukem 3D Vers. Franç. Pour PSX 67
Dragon Ball Final Bout Vers. Franç. Pour PSX 68
Legacy Of Kain Vers. Franç. Pour PSX 73
NBA Live 98 Not. Franç. Pour PSX 74
M6 Turbo Racing Vers. Franç. Pour PSX 75
Rock And Roll Racing 2 Not. Franç. Pour PSX 76
Shadow Master Vers. Franç. Pour PSX 77
Sim City 2000 Vers. Franç. Pour PSX 78
Pandemonium 2 Vers. Franç. Pour PSX 85
Gex 3D Vers. Franç. Pour PSX 86
On Side Zidane Foootball Vers. Franç. Pour PSX 87
B.A. Toshinden 2 Vers. Franç. Pour PSX 88
Dark Forces Vers. Franç. Pour PSX 89
Caesars Palace Not. Franç. Pour PSX 90
Suikoden Not. Franç. Pour PSX 91
Tennis Arena Vers. Franç. Pour PSX 92
Castlevania Vers. Franç. Pour PSX 93
Toshinden 3 Vers. Franç. Pour PSX 94
CAPital
Burning Road Vers. Franç. Pour PSX 106
Philosoma Vers. Franç. Pour PSX 107
Star Gladiator Vers. Franç. Pour PSX 108
Raystorm Not. Franç. Pour PSX 109
Pour en savoir plus...
PAR MINITEL 3615 CECD 2,23 F/mn
PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505 1,49 F/mn
PAR INTERNET http:// www.cdclub.com
Le Club sur internet http://www.cdclub.com
Star Winder Vers. Franç. Pour PSX 110
Rage Racer Vers. Franç. Pour PSX 111
Actua Soccer 2 Vers. Franç. Pour PSX 112
Ayrton Senna Kart Duel 2 Vers. Franç. Pour PSX 113
Hard Boiled Vers. Franç. Pour PSX 114
Warcraft II Vers. Franç. Pour PSX 126
Nuclear Strike Platinum Vers. Franç. Pour PSX 127
L'incroyable Hulk Vers. Franç. Pour PSX 128
Need For Speed II Vers. Franç. Pour PSX 129
Tekken Platinum Vers. Franç. Pour PSX 130
Formula One 95 Vers. Franç. Pour PSX 131
Fade To Black Vers. Franç. Pour PSX 132
ISS Pro Platinum Not. Franç. Pour PSX 133
Thunderhawk Vers. Franç. Pour PSX 134
Psychic Forces Vers. Franç. Pour PSX 140
Olympic Games Vers. Franç. Pour PSX 141
Project X2 Vers. Franç. Pour PSX 142
Fifa Soccer 96 Platinum Vers. Franç. Pour PSX 143
Titan Wars Vers. Franç. Pour PSX 149
Zero Divide Vers. Franç. Pour PSX 150
All Star Soccer Vers. Franç. Pour PSX 151
Pitball Vers. Franç. Pour PSX 152
Po'ed Vers. Franç. Pour PSX 158
Fifa 97 Vers. Franç. Pour PSX 159
Wipeout Platinum Vers. Franç. Pour PSX 160
Track and Field Vers. Multilangue Pour PSX 161
Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - Tél.: 0.836.670.505
SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq
Voici le(s) JEUX que je choisis :
1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°
Attention : Certains titres comptent double
Vos Cadeaux : Une superbe Montre Chrono + 1 K7 vidéo + 1 Range CD-ROM si vous répondez sous 8 jours
Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.
BON D'ESSAI GRATUIT
A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex
Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.
☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double), je joins mon réglement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double), je joins mon réglement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), je joins mon réglement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double), je joins mon réglement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), je joins mon réglement de 534,90 F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)
DPX45
PM0798
Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° Expire le
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N°
(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom Prénom
Né(e) le Tél
Adresse
Code Postal Ville
* Visuels non contractuels
Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM
Date
Signature obligatoire
Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

En plus d'être sinueux, les circuits sont truffés de pièges. Ici, un fossé.



COLIN

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN JUILLET



fiche technique

COLIN MCRAE RALLY	
Genre	Simulation de rallye
Editeur	Codemasters
Distributeur	Codemasters
Nombre de joueurs	1 ou 2 en split
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Ouha ! Les sensations !

Le jeu offre un excellent champ de vision. Un confort appréciable.

Après Gran Turismo, comment aurions-nous pu imaginer qu'un éditeur européen serait capable de donner naissance à une simulation proche de la perfection du titre mythique de Sony. Avec Codemasters, le rêve devient réalité... Pincez-moi !

Les changements de surface affectent de façon significative l'adhérence de vos bolides.

MCRAE RALLY

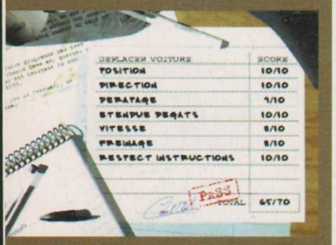
Par Jean Santoni

Mmmm, je vous imagine de mon bureau, scotché devant l'écran noir de vos nuits blanches roulant à plus de 350 km/h au volant d'une Viper customisée, le sourire béat aux lèvres, sûr de vous. Maintenant que vous avez Gran Turismo, finies les prises de tête, pas de jeu de bagnoles à acheter avant un bon bout de temps, hein ? Bref vous et votre porte-monnaie êtes tranquilles, peinards, sereins, zen. Le bonheur, quoi. Perdu ! Deux mois après la sortie du chef-d'oeuvre de Sony, un éditeur joue les trouble-fête et met fin à votre quiétude financière ! Mais, les Japonais n'y sont pour rien, cette fois il s'agit d'une équipe de rosbifs, Codemasters qui s'était distingué, souvenez-vous, avec TOCA Touring Car, une simulation de grand tourisme très réaliste mais un poil austère. Bon okay, c'est un peu dur mais il va falloir oublier toutes les autres simulations de rallye du marché ; chapeau bas messieurs, V-Rally et le sympathique International Rally Championship finissent leur carrière ici !

Détail sympa, votre voiture se salit en temps réel.

Pendant les nocturnes, l'assistance du copilote prend toute son importance.

La leçon de McRae



Comme dans Gran Turismo, vous trouverez un mode training assez intéressant qui vous permettra de vous familiariser avec le comportement des véhicules et les différentes techniques de pilotage. Ce mode comprend 3 niveaux de difficulté et 12 épreuves assez techniques : dérapage, courbe, freinage, boucle, conduite de nuit , sous le déluge, etc. A la fin de chaque épreuve, Colin McRae joue les maîtres d'école soixante-huitard (il vous tutoie, le bougre !) et vous attribue une note en fonction de 7 critères. Evidemment, cette note conditionne le passage à l'épreuve suivante.

C'est en Australie que vous établirez des records de vitesse. Toutefois, attention aux dos d'âne !

La Corse est incontestablement le rallye qui demande le plus de technique, surtout en mode pro.

Codmasters : le Che Guevara de la simulation de rallye

Pour tout vous dire, il est extrêmement difficile de décrire avec exactitude ce qu'on éprouve en jouant à Colin McRae Rally. C'est totalement inédit et ça se vit de préférence au pad analogique vibrant si vous souhaitez faire le plein d'émotions fortes. Il faut savoir simplement que le titre de l'éditeur britannique n'a rien à envier à Gran Turismo tout en proposant, rallye oblige, des sensations de conduite radicalement différentes. En effet, le comportement routier des bolides se révèle être véritablement fantastique et vous vous rendrez vite compte que le pilotage diffère considérablement suivant le type de motorisation choisi (le jeu propose 12 véhicules 2 et 4 roues motrices, répliques fidèles de ceux du championnat) mais également selon que vous rouliez sur du bitume, de la neige, du sable ou de la boue, vous obligeant à adapter votre style de conduite aux nombreux changements de revêtement et aux pièges vicieux des 48 parcours des huit rallyes internationaux. C'est cette richesse des modèles physiques associée à une maniabilité sans faille et à une impression de vitesse grisante qui donnent à ce titre tout son intérêt et qui le rendent absolument indispensable. Pour vous donner une idée un peu plus concrète du gameplay, Colin McRae c'est un peu la rencontre de l'hyper réalisme de TOCA avec le speed, le fun et la beauté du jeu de Sony. Un compromis ultime que peu de développeurs peuvent se targuer d'avoir trouver. Mais le joueur ne s'en rend pas tout de suite compte.

On the road alone

Mais... mais où sont passés les autres concurrents ?! Ça, généralement, c'est la première réaction du joueur. Hep, hep, hep ! Pas d'affolement. Ne vous a-t-on jamais dit qu'en rallye, il ne s'agissait exclusive-

La vue casque, particulièrement dynamique, accentue encore les sensations de conduite déjà extrêmes.

2 joueurs, plein de possibilités

Le mode 2 joueurs de Colin McRae Rally est on ne peut plus complet puisqu'il permet de s'affronter, dans tous les modes de jeu, à deux, en écran splitté (horizontal ou vertical) ou en alternance. Par contre, si vous souhaitez faire du Stock Car, il vous faudra activer l'option arcade. En effet, en rallye et en championnat, votre adversaire apparaîtra sous la forme d'une voiture fantôme et servira uniquement de carotte. Pour finir, sachez que malgré un clipping plus prononcé, ce mode est techniquement réussi et offre un excellent champ de vision quel que soit le split adopté.

COLIN MCRAE RALLY

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Décors magnifiques et bolides réalistes. Gran Turismo n'a qu'à bien se tenir ! — 8

DURÉE DE VIE : 48 étapes, plein de modes de jeu et un challenge relativement difficile. — 8

JOUABILITÉ : Le pad analogique vibrant est recommandé pour des sensations extrêmes. — 9

MUSIQUE ET SON : Comme dans TOCA, l'environnement sonore est très réaliste et le copilote parfait. — 8

ORIGINALITÉ : Bah, c'est un jeu de rallye. Y a des bagnoles, des dérapages et de la poussière... — 6

TECHNIQUE : Des modèles de conduite réalistes, un excellent moteur 3D malgré un léger clipping — 8

EN RÉSUMÉ

Après GT, nous ne pensions pas voir un jeu de cette qualité de sitôt et pourtant, les british de Codemasters sont parvenus à faire aussi bien. Colin McRae est un bijou de jouabilité et de réalisme qui vous procurera des sensations de conduites extrêmes. — 9

La totale

Si le choix de véhicules est largement plus restreint que dans GT, vous retrouverez la plupart des modèles officiels de la compétition, soit 12 véhicules (dont 4 cachés) aux comportements routiers distincts : Subaru, Toyota Corolla, Ford Escort, Mitsubishi, VW Golf GTI, Maxi Megane, Seat Ibiza, Skoda Felicia. L'essentiel finalement. Côté circuit, c'est le bonheur. Les 48 étapes proposées par le jeu reprennent les tracés réels du championnat du monde de rallye et toutes leurs spécificités (surfaces, pièges et météo). Et les super spéciales vous opposeront à un adversaire unique dans un face à face vraiment ardu. Pas de mode reverse ou mirror, il s'agit bien de 48 vrais circuits. Enfin, vous pourrez choisir de courir une étape individuelle, de disputer l'un des 8 rallyes internationaux ou de tenter le grand chelem en vous lançant dans un championnat de longue haleine.

ment que d'étapes individuelles ? Ce qui signifie, en clair, que vous combattrez contre les temps de référence des autres concurrents sans jamais les rencontrer, tout seul comme un grand, avec l'aide de votre copilote qui vous donnera sans aucun décalage des indications d'une précision chirurgicale sur la nature des virages et les dangers de la piste (indispensable lors des nocturnes). Comme ça, si vous ne parvenez pas à vous classer dans les trois premiers ou si vous vous retrouvez dans «la position de la Classe A», vous ne pourrez vous en prendre qu'à vos talents de pilote ou bien à votre acuité auditive ! Cependant, cette caractéristique ne doit pas être un frein à votre achat. Car dans le feu de l'action, l'absence d'adversaires se fait très rapidement oublier. La complexité des tracés (les enchaînements de virages sont d'une variété incroyable), les pièges (ravin, dos d'âne, météo, changement de revêtement) ainsi que l'annonce à chaque passage de check point des temps intermédiaires et l'évolution du classement en temps réel ne laissent pas un instant de répit au joueur proche de la crise cardiaque, requérant de sa part un pilotage d'une grande technicité, la moindre erreur d'appréciation se soldant par une descente irrémédiable dans les abîmes du classement. Epuisant mais si stimulant !

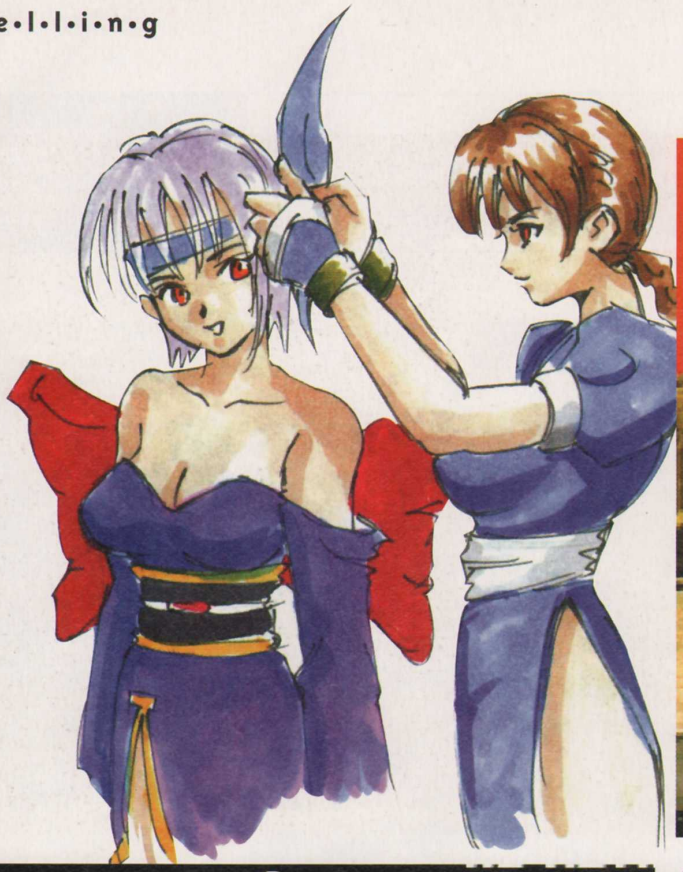
Un finish en beauté

Techniquement, Colin McRae n'a rien à se reprocher si ce n'est un léger clipping et de minuscules bugs de textures qui, de toute façon, ne jouent pas en défaveur du gameplay. Le moteur 3D est fluide et rapide (le jeu tourne en 30 images par seconde), gère des accidents spectaculaires mais toujours vraisemblables ainsi que

les déformations de la carrosserie suivant, tenez-vous bien, 60 points d'impact distincts ! La classe. On continue ? L'oeil averti ne décèlera aucun ralentissement parasite (il faut dire qu'on est seul sur les circuits). L'environnement graphique, n'en déplaise à certains, est beaucoup plus détaillé et recherché que dans Gran Turismo qui était déjà visuellement très agréable. Les tracés quant à eux se révèlent tout aussi intéressants. Enfin, la justesse de la simulation démontre bien que les Européens peuvent, quand ils s'en donnent les moyens, être aussi doués que les staffs de développeurs japonais. Côté mode de jeu, sans être aussi complet que GT, le titre de Codemasters s'en tire honorablement en proposant un mode contre la montre, un mode rallye, un mode championnat, un mode entraînement assez marrant bien qu'un peu court et un mode deux joueurs en split au-dessus de tout soupçon. Voilà qui devrait combler de bonheur les amateurs de sports mécaniques. Un titre à se procurer de toute urgence et qui au final n'a qu'un seul défaut, vous faire dépenser pas mal d'argent. En effet, les joueurs qui n'ont pas encore de pad analogique vibrant se verront dans l'obligation d'en acheter un pour profiter pleinement du potentiel ludique énorme de ce soft qui au même titre que Gran Turismo révolutionne la simulation automobile sur PlayStation. Indispensable.

Voiture cassée...

Alors en rade ? Non, pas tout de suite. Colin McRae vous laisse une chance de réparer. A vous de bien gérer le temps qui vous est imparti (60 minutes) en donnant la priorité aux pièces qui vous semblent les plus importantes pour l'étape suivante. Profitez-en également pour effectuer quelques savants réglages. Comme tout est clairement expliqué, ça ne devrait pas trop vous poser de problèmes.



DEAD OR

Par Jean Santoni

EDITEUR : TECMO
DISPONIBLE EN JUILLET

fiche technique — DEAD OR ALIVE

Genre	Combat
Editeur	Tecmo
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Le joueur est sous le charme des combattantes.

Ce titre de Tecmo qui n'avait remporté qu'un timide succès en salle d'arcade tente de se refaire une jeunesse sur PlayStation. Un jeu de combats au gameplay surprenant qui devrait séduire les joueurs qui ont trouvé la série des Tekken un peu primaire.

ALIVE

Après une carrière quelque peu difficile en arcade, du fait de ses trop grandes similitudes avec un produit concurrent bien plus performant et populaire (Virtua Fighter 2), Dead or Alive arrive, c'est vrai, à un moment délicat sur PlayStation. Effectivement, si vous demandez à un amateur de jeu de bastons quel est le titre qu'il attend très impatiemment, il y a de forte chance pour qu'il vous réponde instinctivement Tekken 3 ! C'est dire avec quel handicap part le titre de Tecmo. Pourtant, au risque d'en choquer certains, ce nouveau jeu de bastons est loin d'être ridicule. Dead or Alive propose en effet un gameplay différent qui risque fort de décontenancer les habitués des productions Namco. Explications.

Un peu de finesse dans un monde de brutes...

Il est surprenant de constater que tout le gameplay de Dead or Alive réside dans une malheureuse touche ; celle consacrée à une technique salvatrice qui permet à votre visage tuméfié d'éviter les gnons : l'esquive. Un système indiscutablement original qui va changer votre approche du jeu de bastons puisqu'il devient maintenant quasiment impossible de faire le forcing sur votre adversaire sans risquer un retournement de situation surprenant, cette touche pouvant servir également de contre. Bien utilisée cette possibilité inédite permet alors de bloquer n'importe quelle attaque et de riposter immédiatement par une combo ou encore de repousser violemment l'adversaire. Quelques affrontements humiliants contre la machine suffisent à vous faire comprendre que la survie passe par la maîtrise de ce simple bouton. Hé oui, c'est en prenant des coups qu'on apprend ! Résultat, les combats ne sont plus de simples orgies de gnons chaotiques où les joueurs se jettent sans réfléchir l'un sur l'autre en songeant uniquement à placer un 23 hits combo appris par coeur mais deviennent nettement plus tactiques et aussi plus rythmés que dans les autres productions du genre, bien qu'il faille reconnaître qu'on atteint pas tout à fait le niveau de Tobal 2 (jamais sorti en Europe). Autre nouveauté, si l'aire de combat demeure, à l'instar de Tekken, en pure 2D (il est malheureusement impossible de tourner autour de l'adversaire), les limites sont entourées d'explosifs contraignant le joueur à gérer intelligem-

Un gameplay un peu plus subtil que celui de la série des Tekken

Il est possible de contrer les tentatives de projection de vos adversaires. Sympa.

La zone qui entoure l'aire de combat est truffée d'explosif. Gérez votre espace !

En mode Kumite, vous pourrez choisir d'affronter dans une orgie de gnons, 30, 50 ou 100 adversaires d'affilée !

Malgré son look un peu ringard, le ninja est l'un des personnages les plus spectaculaires du jeu.

C'est un véritable plaisir que d'être plaqué par cette petite catcheuse...

Malgré un certain manque de charisme, les combattants sont tous intéressants à manipuler et ont tous des styles très différents.

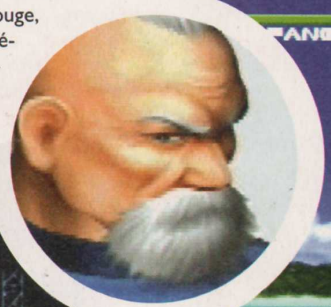
Viva Carnaval !

Dans Dead or Alive, en plus des seins bondissants, des extra voices que vous pourrez activer une fois parvenu à faire tous les coups des combattants en mode training, vous aurez également la possibilité d'affubler vos personnages d'accoutrements super débiles en accord, cela va de soi, avec le bon goût nippon : tenue de plongeur, déguisement de lapin ou de catwoman, maillot de bain sexy, chemise hawaïenne, etc. Encore une occasion de voir des nanas en petites tenues ! Pour les obtenir, c'est simple, il vous suffit de battre des records dans la plupart des modes de jeu avec tous les combattants ! Mais attention, pour les 5 derniers costumes des filles, vous devez impérativement jouer en conservant les options par défaut. Bon courage ! On aurait quand même préféré gagner 3 ou 4 personnages de plus, mais bon...

ment le peu d'espace dans lequel il se trouve. Mais malgré une prise en main très agréable et une jouabilité inattaquable, avouons que cette absence de «full 3D» manque un peu. On se sent vraiment à l'étroit, mais bon, que voulez-vous, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et la crémière !

Quelques faiblesses et beaucoup de qualités

En ce qui concerne le nombre de combattants, les développeurs de Tecmo nous l'ont joué un peu radin quand même. Avec ses 10 malheureux personnages, Dead or Alive fait vraiment pâle figure face à Tekken 2 et à sa bonne vingtaine d'experts en distribution de gnons. De plus, on est en droit de s'interroger sur la nature d'une telle retenue. Et puis, côté charisme, ce n'est pas trop ça non plus. Ninja en Nike, Rambo en fin de carrière, catcheur affublé d'un slip rouge, émule de Bruce Lee, basketteur décoloré, vieux sage chinois, vous retrouverez ici tous les poncifs du genre. C'est sûr, si vous vous fiez uniquement à leur look, vous ne risquez pas de vous précipiter sur le pad. Heureusement, Dead or Alive se rattrape avec la présence de trois combattantes très attachantes, généreusement favorisée par les programmeurs (à vue de main du 90 C minimum, parole d'expert !), d'une profusion de modes de jeu (training, kumite, tournoi, time attack, survival, team battle), d'options cachées totalement inutiles donc parfaitement indispensables (sapes inédites ringardes au possible, extra voice) et surtout grâce à une panoplie de techniques particulièrement variée et spectaculaire privilégiant les prises au corps et les enchaînements de projections. Une singularité qui dans les autres productions du genre est généralement la spécialité de seulement quelques personnages. Par conséquent, tous les combattants sont des chopeurs potentiels. Mais attention, exploiter efficacement cet aspect demande un jeu d'une technicité extrême et un long apprentissage en séance d'entraînement, le timing à adopter entre chaque phase étant particulièrement rigoureux. Nul doute que bon nombre de joueurs baissera les bras et préférera céder au chant des combos faciles (oui,



DEAD OR ALIVE

Memory card — Compatible analogique

DESIGN : Des combattants pas toujours charismatiques. Modélisation propre et couleurs vives. **7**

DURÉE DE VIE : Maîtriser les combattants demande du temps. **7**

JOUABILITÉ : Les habitués de Tekken risquent d'y perdre leur latin. Tant mieux. **8**

MUSIQUE ET SON : Des musiques discrètes et des bruitages classiques. **5**

ORIGINALITÉ : Un bouton de contre sympathique ma foi... **5**

TECHNIQUE : 60 images par seconde, de la haute rez' et peu de bugs d'affichage. **7**

EN RÉSUMÉ

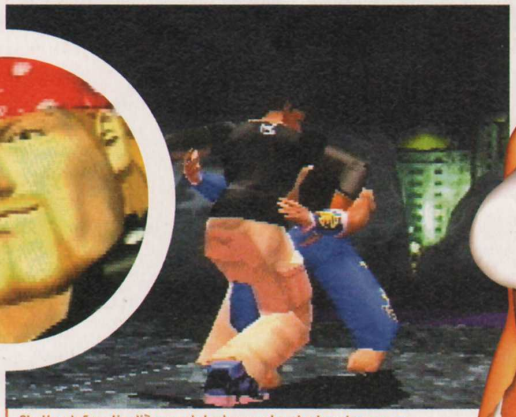
Agréable à regarder, proposant un gameplay plutôt technique, d'une richesse appréciable, Dead or Alive est loin d'être ridicule face à Tekken 2. Il manque cependant au titre de Tecmo un nombre plus imposant de combattants et surtout une aire de jeu en 3D. Les détracteurs de Tekken devraient normalement y trouver leur compte. **7**

il y en a). Dieu merci pour l'intérêt, nous vous le disions plus haut, le contre est là pour rétablir la balance et contrairement à ce qu'on constate en jouant à Tekken, le débutant n'a absolument aucune chance face à un joueur expérimenté.

Au final : un excellent challenger

A terme, Dead or Alive se révèle bien plus passionnant à jouer que Tekken 2 et Bloody Roar. Si seulement Tecmo avait fait un petit effort au niveau du nombre de combattants, ce titre serait passé du rang de challenger à celui de concurrent direct de Tekken 3. Car il faut admettre que d'un point de vue technique, les développeurs ont fait de l'excellent boulot. Le jeu tourne en haute résolution, la modélisation des personnages est très agréable avec des formes rondes (!), lissées et harmonieuses, les jonctions de polygones sont parfaitement indétectables, les bugs sont rares (quelques enchevêtrements de polygones durant certaines projections), la mise en couleur est chatoyante et les animations en 60 images par seconde plus vraies que nature sont d'une vélocité incroyable donnant aux affrontements un aspect chorégraphique vraiment très prononcé (merci les effets de camera !). Bon, c'est vrai, les décors font un peu carte postale et les musiques très «easy leastening» s'oublient vite mais que sont ces quelques défauts face au plaisir énorme qu'on éprouve pendant les combats ? Assez difficile à maîtriser Dead or Alive fait incontestablement partie des jeux de combats les plus intéressants du marché. Les vrais amateurs de bastons techniques sauront passer outre ses quelques faiblesses et l'apprécier à sa juste valeur. A posséder.

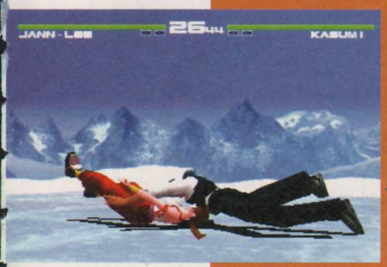
La grande force de DoA : des projections variées qui peuvent se combiner entre elles pour l'ensemble des combattants.

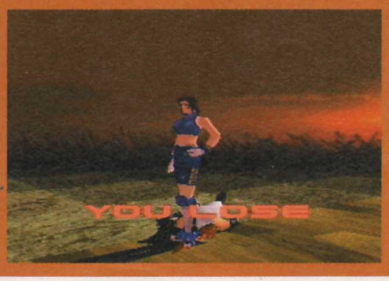


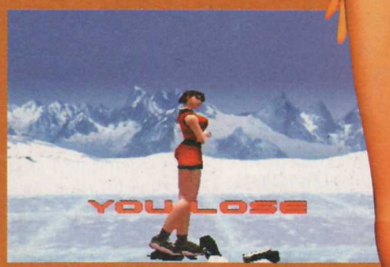
Chette clef particulièrement douloureuche che termine par un petit coup de talon dans les genchives ! Argh !

Nénés chéris

Vous n'êtes pas prêt d'oublier les quatre combattantes de Dead or Alive : Kasumi, Lei-Fang, Tina et Ayane. Vu la modélisation exagérée (quoique) de leurs poitrines, il ne fait nul doute que les développeurs de Tecmo sont de fervents admirateurs de Russ Meyer (les cinéphiles avertis sauront de quoi nous voulons parler !). Regardez sur la photo comme Jan Lee a l'air heureux !







AZURE DREAMS*

Par Grégory Szriftgizer

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN AOUT

fiche technique

AZURE DREAMS	
Genre	RPG
Editeur	Konami
Distributeur	Konami
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (3 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a compris le truc, et on attaque à nouveau la Tour.

* Test réalisé sur une version anglaise, mais la version finale du jeu sera intégralement traduite en français.

Sorti il y a maintenant un petit bout de temps au Japon, ce RPG de Konami (Suikoden), a pris un gros coup de vieux graphiquement, mais son principe original pourrait bien en scotcher quelques-uns pour de longues heures de jeu.

Le choix de la position du ou des familiers est primordiale, mais aussi son comportement : va-t-il attaquer, vous couvrir ou se protéger ?

C'est vrai en regard de productions comme FFVII, qu'Azure Dreams aurait pu gagner à être plus beau. Certains n'accrocheront peut-être jamais à cause de cela, mais ce serait bien dommage, car ce titre unique a bien des surprises à offrir. En plus, il sera intégralement traduit en français, mais nous n'avons pu faire ce test qu'avec une version anglaise pour des raisons de délai...

Tamagotchi-like ?

Un Tamagotchi ? On pourrait croire en effet que c'est là une des inspirations des développeurs d'Azure Dreams, puisque ce RPG n'a que peu de choses en commun avec les autres productions du genre. Il vous propose tout simplement d'élever vos monstres pour en faire des familiers qui vous suivront dans vos aventures. Mais vous n'aurez pas à les élever et à vous en occuper comme ces boulets électroniques de chaque instant... Vous jouez le rôle de Koh, le fils d'un des plus grands chasseurs et dresseurs de monstre du monde de Monsbaiya. Cette petite ville renommée est la croisée de bon nombre d'aventuriers avides de richesse et de gloire, car elle est construite aux abords d'une tour très particulière : la Tour des Monstres. Celle-ci renferme richesses et objets divers, mais surtout des œufs de monstres, qui, correctement couvés, peuvent donner naissance à des familiers qui suivront leur maître et se battront à ses côtés. Vous venez juste d'atteindre la majorité requise pour y pénétrer, et suivre ainsi le chemin de votre père avec plus de fortune, car ce dernier, même après de nombreuses expéditions couronnées de succès, semble y avoir trouvé une fin prématurée...

Le déroulement

Contrairement aux autres jeux de ce type, le scénario est ici très secondaire. Il ne s'agit pas de voyager de ville en ville à la recherche de quoi que ce soit en rencontrant alliés et ennemis, mais de parcourir la Tour pour y trouver des œufs et de l'argent. Celle-ci est évidemment très élevée et le dernier étage, que personne n'a atteint, serait d'après la légende, le siège de l'œuf mythique qui donnera naissance au familier le plus puissant de tous. Pour ce qui est du déroulement du jeu, vous partez donc pour la ville et revenez à la

Elever ses monstres, les fusionner, et acheter petit à petit la ville : des possibilités prenantes

Le Manoeva est un monstre qui a la capacité de se multiplier sous l'impact des coups.

La fusion

Ce n'est que lorsque vous aurez deux colliers que vous pourrez avoir deux familiers sous contrôle en même temps, et tenter de les fusionner. Cette opération donne des résultats inégaux, il faut essayer différentes combinaisons pour saisir toutes les lois qui la régissent.

Cette fusion ne fera que changer le genus du feu à celui de vent. C'est une opération peu intéressante, d'autant que des objets peuvent s'en charger.

Celle-ci, en revanche, donnera la capacité Level Down à Tico, lui offrant un nouveau panel de possibilités.

Evidemment, une fois la fusion lancée, impossible de revenir en arrière, et l'un des deux monstres sera absorbé par l'autre.

Tour incessamment. Et au fur et à mesure que vos familiers gagneront en expérience, vous monterez de plus en plus haut. Car seules vos bestioles conservent les points d'expérience acquis pendant la bataille contre les monstres de la Tour : vous atteindrez également un niveau supérieur, bien sûr, mais perdrez ce bénéfice dès que vous sortirez du lieu.

Je vais devenir riche !

A peu de choses près, c'est la même fièvre que celle de Diablo qui vous envahira à votre insu. Impossible d'échapper à l'envie de découvrir de nouvelles races de familiers de plus en plus puissantes (il y en a 48 réparties en 3 éléments : feu, eau et vent), d'amasser des richesses pour acheter tout et n'importe quoi, et de dépasser vos concurrents pour la gloire. Le soft est construit autour de cela, et il vous sera ainsi possible d'agrandir la chaumière familiale pour en faire un véritable palace, voire d'acheter pratiquement toute la ville en y faisant construire fontaine, nouveau temple ou casino à la demande des uns, librairie ou bowling à celle des autres. Les familiers quant à eux possèdent bien sûr des pouvoirs variables suivant la race et peuvent en plus d'être entraînés dans la Tour, fusionner entre eux

Le cœur de votre richesse : le nid de vos familiers. Songez à l'agrandir assez tôt et à le garnir de beaux spécimens...

Donjons = pièges...

... naturellement. Il y en a beaucoup, certains très gênants, mais il est possible de les désamorcer... à condition de savoir où chercher.

Un piège sans grande incidence : il inverse le haut et le bas pendant quelques secondes.

Celui-ci vous transformera en grenouille. Un classique qui vous empêchera de faire quoi que ce soit pendant un certain temps.

Fort heureusement, les monstres de la Tour peuvent eux aussi tomber dans les pièges !

AZURE DREAMS Memory card

DESIGN : Rien de bien transcendant, si ce n'est la variété des monstres et des décors. **5**

DURÉE DE VIE : Virtuellement, infinie. On amasse des richesses et élève des familiers sans s'arrêter. **9**

JOUABILITÉ : Quelques problèmes parfois avec le relief du terrain. Des subtilités à comprendre. **7**

MUSIQUE ET SON : Des thèmes de qualité inégale. Des bruitages basiques. **6**

ORIGINALITÉ : Un principe unique axé autour d'une idée très intéressante. **9**

TECHNIQUE : Il aurait gagné à être plus fin, mais c'est un titre qui se fait vieux. **4**

EN RÉSUMÉ

Au premier abord, difficile d'accrocher à cause du manque de finesse. Lorsqu'on persévère, on découvre un titre aux possibilités nombreuses. On reconstruit la ville, on amasse richesses et familiers, et on accroît sa réputation de dresseur de monstres. Un soft qui offre un principe original qui plaira aux amateurs.

6

pour acquérir de nouvelles capacités (cf encadré). Au début, vous ne pourrez en emmener qu'un avec vous, puis dès que vous aurez atteint le quinzième étage, ce sera deux. Dès lors, l'enjeu se définit par le temps de l'expérimentation, pour obtenir le meilleur monstre possible, puisque c'est de cela que dépend votre réussite.

Un jeu subtil

Le gameplay se révèle bien plus complexe qu'il n'y paraît. Les combats au tour par tour sont assez faciles à comprendre, mais en amont de ce système simple, ce trouve tout un tas de petites subtilités : il faudra tenir compte du genus des familiers et des armes, puisque les 3 éléments s'opposent à la manière du jeu pierre-ciseaux-papier, mais aussi déterminer le comportement de vos compagnons pour l'économie de leurs forces, leur placement en bataille, ou encore utiliser les objets à bon escient et savoir s'arrêter avant de tout perdre. Vous ne pourrez en outre pénétrer dans la Tour qu'avec un maximum de 5 objets avec vous, sachant que chaque familier est pris en compte, et vous ne pourrez en laisser qu'un nombre limité à la maison. Bref, s'il est loin d'être parfait, Azure Dreams est un soft qui a le mérite d'être original et qui se montre vite passionnant pour les amateurs du genre malgré sa laideur graphique et son gameplay un peu particulier. De quoi jouer de longues heures cet été !

Magie, magie...

Dans Azure Dreams, seuls les familiers et les items permettent d'utiliser la magie. Les familiers sont limités en cela par leurs points de magie, et les objets par un certain nombre d'utilisations, quelques-uns ne fonctionnent qu'une unique fois.

Le cristal de vent vous fera retourner en ville. C'est le moyen le plus simple de quitter la tour, les autres nécessitant le sacrifice d'un familier...

Les lunettes étoile vous révéleront la totalité de l'étage courant.

La boule de pluie acide vous aidera en cas d'infériorité numérique !

La boule de sommeil permet de lancer le sort correspondant. La durée des effets est aléatoire.

La boule de poison est efficace à longue portée, mais difficile à utiliser correctement.

La boule pilier lance un colonne de feu qui viendra à bout de la plupart des monstres d'un seul coup.

La construction des édifices est assez amusante. On prend vite goût à rêver de posséder toute la ville.

Gosh est un autre chasseur dont le sang noble ne tarit pas de mépris à l'égard du vôtre. Montrez-lui qui est le meilleur !

La série des Bomberman ne se comptant plus sur les doigts de la main, il était donc logique de retrouver notre héros déféqueur de bombes dans de nouvelles aventures... explosives !

Quatre gemmes symbolisant les éléments (terre, feu, eau, vent) sont extirpées des entrailles de la Terre par une force démoniaque issue de l'espace, libérant quatre chevaliers de fer. Ce violent phénomène provoque la précipitation des cristaux vers cinq planètes hostiles. Bon voilà, c'était l'histoire. Une histoire assez vaseuse qui constitue néanmoins un bon prétexte pour remettre en service le très destructeur Bomberman dont la mission sera, bien entendu, de s'emparer de toutes les gemmes. Et puis comme dirait Pierre Bellemare, d'ici là quel suspens...

Avant l'affrontement avec les boss de fin, vous aurez droit à une petite intro.

BOMBERMAN WORLD

EDITEUR : HUDSON SOFT
DISPONIBLE EN AOUT

Par Kendy Ty

fiche technique

BOMBERMAN WORLD	
Genre	Arcade/réflexion
Editeur	Hudson Soft
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 à 5
Niveaux de difficulté	1
Continues	Mot de passe/sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On devient de plus en plus fourbe !

BOMBERMAN WORLD

Memory card — 1 à 5 Joueurs

DESIGN : Une chose est certaine : les graphismes ne sont pas inoubliables. **5**

DURÉE DE VIE : Seul, vous en viendrez rapidement à bout. A plusieurs, vous n'en serez jamais gavés. **7**

JOUABILITÉ : Il faut un léger temps d'adaptation pour s'habituer à la 3D isométrique. **7**

MUSIQUE ET SON : Du synthé pour les musiques et des bruits d'explosions en guise de bruitage. Bof ! **5**

ORIGINALITÉ : Bomberman est la copie de... Bomberman. Le concept est unique en son genre. **8**

TECHNIQUE : Une fausse 3D et des protagonistes en 2D Bitmap. Le comble du low-tech sur PlayStation ! **4**

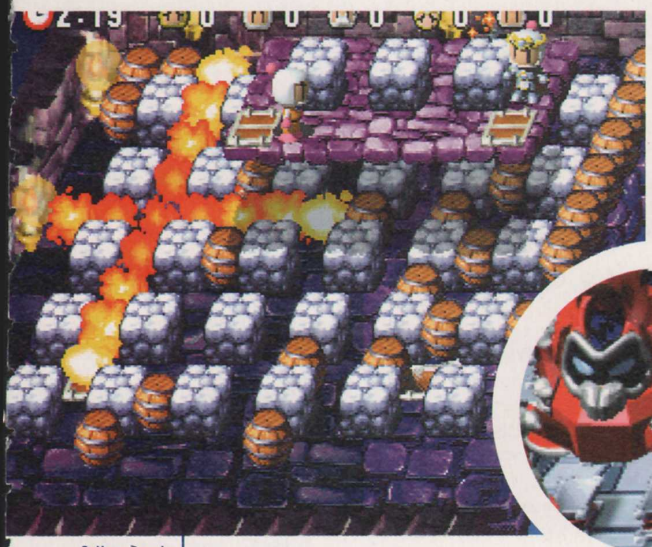
Seul **5**

EN RÉSUMÉ

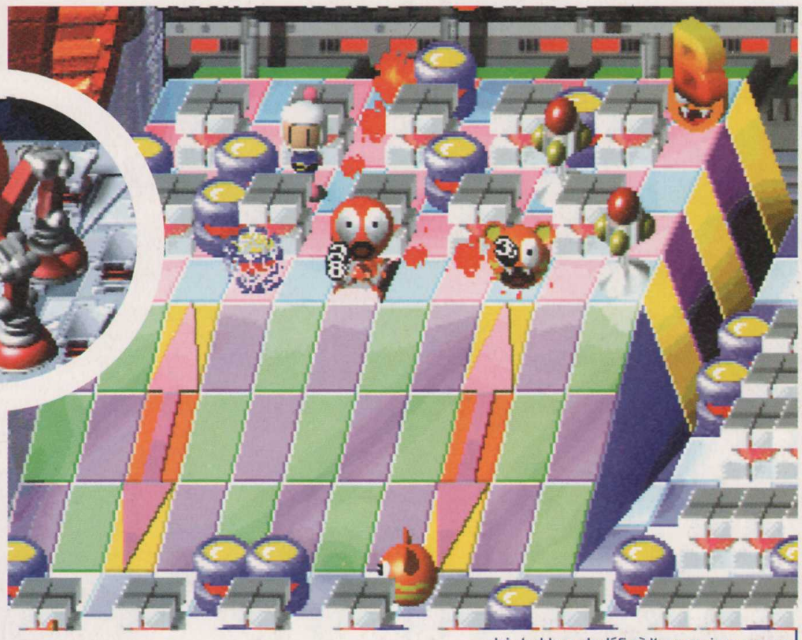
Bomberman World mise sur l'intérêt et le fun plutôt que sur la réalisation. En effet, celle-ci laisse à désirer (fausse 3D isométrique, animations hachées...). Malgré cela, il est possible d'atteindre la jubilation à la seule condition d'y jouer à plusieurs. Ancien adepte solitaire vous en ferez vite le tour.

8 A plusieurs

Réalisation en pétard mouillé, intérêt explosif !



Cette arène du mode multi-joueurs est composée de trappes téléporteuses.



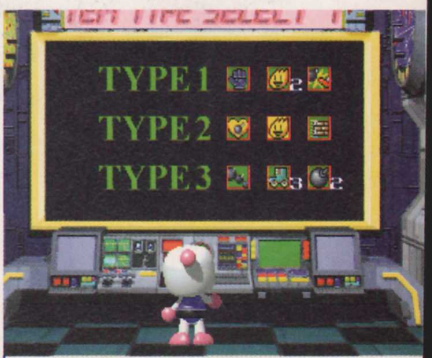
Ici c'est le mode défi où l'on vous juge sur vos performances. Une aire de jeu bien psychée !

Un mode «normal» pas banal

Souvenez-vous, dans les précédentes aventures de Bomberman, notre ami le robot était obligé de détruire tous les petits monstres du stage (en posant des bombes of course !) pour pouvoir faire apparaître la porte de sortie qui menait au niveau suivant. Et bien sachez que dans cet opus ce n'est plus une obligation. Par contre, vous devrez impérativement collecter tous les cristaux des tableaux pour pouvoir activer le fameux passage. Pour ceux qui n'auraient pas encore goûté aux joies de la Bombermania, prenez garde. En effet, si au premier abord le principe a l'air d'une simplicité enfantine (poser son explosif/se cacher), encore faut-il réfléchir un minimum pour ne pas subir la déflagration de sa propre arme. De plus, les dispositions des plates-formes vous obligent souvent à emprunter de façon logique un parcours défini pour pouvoir récolter les gemmes dans leur totalité. De ce fait, on se retrouve assez rapidement avec la cervelle en surchauffe dans les tableaux supérieurs, à éviter les différents pièges bien fourbes (lignes électrifiées, assauts de monstres) à fabriquer des ponts pour relier les plates-formes, à emprunter le bon télétransporteur... RAâAhaAAA !

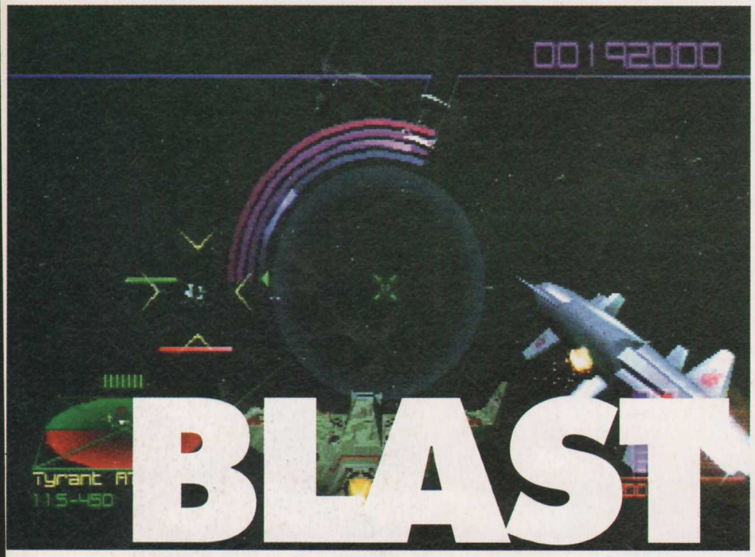
Pour s'embrouiller entre amis

Dieu sait que les fans de Bomberman comprennent aisément la signification du dicton «Plus on est de fous, plus on rit». En effet, un second mode de jeu vous permettra de vous affronter (jusqu'à cinq joueurs !) simultanément dans des duels fatals où gaietés et haines seront monnaie courante. Plusieurs arènes de combats seront disponibles et chacune d'elles possédera sa propre finesse de jeu (trappes de téléportation, obstacles indestructibles...). On retrouvera bien sûr les différentes options amusantes qui ont fait la gloire de la série avec notamment le virus contagieux (qui dérègle la maniabilité de votre lutin), les patins à roulettes (pour speeder), le détonateur, les gants de boxe (pour lancer les bombes), etc. Toute une panoplie d'artifices qui vous garantira des nuits agitées entre amis avec des alliances qui se feront et se déferont à vitesse grand V. Pour continuer sur le chapitre des luttes de pouvoir, une option défi déterminera le Bomberman le plus performant en prenant en compte le score et la durée de survie de votre personnage face à un environnement belliqueux. C'est la raison pour laquelle le titre demeure un investissement judicieux dans la seule mesure où vous êtes sûr d'y jouer à plusieurs. Dans le cas contraire, vous risqueriez de vous sentir lésé par l'achat de Bomberman World dont l'espérance de vie se résume aux 25 niveaux. Et boum !



Ce tableau vous montre la variété des options bien fourbes utilisables.

Efficace mais peu original, accrocheur mais répétitif, bien réalisé mais sans que cela confine au génie, Blast Radius est un jeu qui divise. Il mérite toutefois indéniablement le détour...



BLAST RADIUS

Par Dave Martinyuk

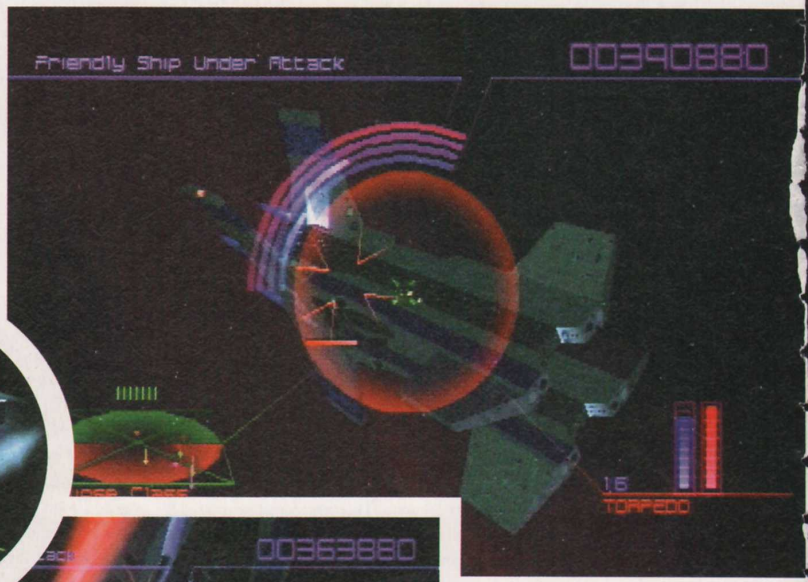
EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN JUILLET 98

Dans Blast Radius, vous incarnez un mercenaire connu sous le nom de Kayne. Seul survivant d'un escadron de légende, le Wolf Squadron, vous louez vos services aux Vorns, une espèce extra-terrestre pacifique qui a bien du fil à retordre avec les Kotan-Kai, une autre race beaucoup moins avenante que la première. Casser de la brute a toujours été votre passe-temps préféré...

Vaisseaux, armes, missions et tout le tintouin

Blast Radius est assez complet. Au tout début, vous avez quatre vaisseaux à votre disposition. Ils se différencient par leur aspect, bien sûr, mais aussi par leur caractéristique (rapidité, maniabilité, puissance). Choisissez bien car vous le garderez longtemps avant que d'autres vaisseaux, encore plus performants, ne vous soient proposés. Du côté des armes, vous disposez d'un arsenal impressionnant (qui s'enrichit au fur et à mesure que les missions sont accomplies) : torpilles, roquettes, missiles à tête chercheuse, bombes à fragmentation, canons la-

Pilonnez les bâtiments imposants sur toute leur longueur en effectuant plusieurs passages. Il y a de la surface, pour toucher...



Méfiez-vous des vaisseaux qui explosent, ils peuvent occasionner des dégâts si vous êtes trop près.

fiche technique — BLAST RADIUS

Genre	Tir
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1 (2 en link)
Niveaux de difficulté	1
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Il reste encore 36 missions à remplir. Bon courage !

BLAST RADIUS

Memory card | Jeu en link de console | Compatible analogique

DESIGN : De grands espaces vides parcourus par des vaisseaux au design réussi. — 7

DURÉE DE VIE : 40 missions assez difficiles et un mode deux joueurs en link. Mais le jeu est lassant. — 7

JOUABILITÉ : Commandes précises mais on meurt parfois bêtement. Frustrant. — 7

MUSIQUE ET SON : Peu de musiques et une bonne ambiance sonore sans être exceptionnelle. — 6

ORIGINALITÉ : C'est un pseudo Colony Wars, donc pour l'originalité, c'est moyen... — 5

TECHNIQUE : Rapide, fluide, percutant, avec une 3D bien gérée... Un vrai petit space opéra belliciste. — 7

EN RÉSUMÉ

Blast Radius est bien réalisé. Assez maniable, il tiendra en haleine ceux qui tenteront de mener à bien sa quarantaine de missions. Mais, il faut avouer qu'il est assez répétitif, souvent frustrant (on ne peut sauvegarder que toutes les quatre missions) et que Colony Wars a déjà ouvert la voie au genre. De la récup, donc, mais de qualité. — 6

Essayez de ramasser le plus vite possible les bonus de ce genre. Ils disparaissent au bout de quelques secondes.

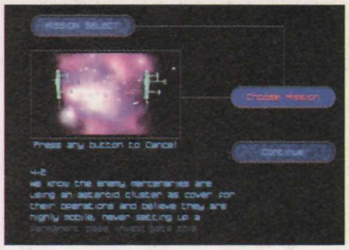
ser, projectiles nucléaires... Il y a un peu plus d'une dizaine d'armes comme celles-ci au total. De quoi envoyer dans le royaume des ombres plus d'un guerrier Kotan-Kai. En ce qui concerne le but de vos missions, cela va de l'élimination pure et simple d'une flotte ennemie, à l'escorte de vaisseaux amis en passant par le sauvetage d'alliés en difficulté. Il faut être attentif aux briefings qui précèdent les missions pour connaître les cibles prioritaires et celles secondaires car ce genre de détail peut avoir son importance.

Au coeur de l'action

Une fois lâché sur le champ de bataille, il faut vous familiariser avec vos commandes. Votre vaisseau peut effectuer une large panoplie d'actions : roulis sur la gauche ou la droite, accélération turbo, visualisation radar de la position de l'ennemi, possibilité de locker les ennemis (pour certaines armes), vue arrière... Dès que vous maîtrisez correctement votre engin, vous vous transformez en redoutable machine de guerre. La prise en main se révèle assez rapide mais le jeu n'en est pas vraiment facile pour autant. De mission en mission, les vaisseaux ennemis sont plus nombreux, plus hargneux et plus dangereux, et vous devrez redoubler de prudence. Les réflexes s'aiguisent heureusement en même temps que s'accroît la difficulté, et vous apprenez petit à petit à mettre en place des tactiques gagnantes. Par exemple, il est indispensable d'essayer de récupérer la plupart des bonus que laissent les vaisseaux ennemis lorsqu'ils explosent. Bouclier, munitions, fuel... Ils vous rechargent en partie et la clé de la victoire réside souvent dans leur bonne utilisation. D'autres fois, en revanche, il vaut mieux miser sur la vitesse d'exécution (lorsqu'un vaisseau ami est attaqué par exemple) et privilégier la technique du «fire & forget». Vous devrez locker un engin, balancer un missile à tête chercheuse et passer immédiatement au suivant. Tant pis si vous ratez certains bonus. Faites d'abord le ménage. Une des erreurs les plus courantes consiste à pilonner un bâtiment adverse en essuyant une myriade de tirs de défense. La technique peut marcher mais elle coûte souvent cher tout de suite après. N'hésitez pas, plutôt, à effectuer plusieurs passages. Utilisez votre turbo sans compter et sans oublier de ramasser le maximum de bonus fuel. Dans les derniers niveaux, être statique ne pardonne pas... Bref, si Blast Radius ne crée pas la surprise après Colony Wars - dont il s'inspire manifestement beaucoup - il reste bon, dans le genre. Les aficionados en manque peuvent se laisser tenter en attendant, histoire de changer un peu, Colony Wars 2...

Une option devenue rare

Le mode deux joueurs de Blast Radius ne fonctionne qu'avec un câble link, deux consoles, deux jeux et deux télés. Ici, pas d'écran splitté. Les bourgeois fans de Star Wars pourront donc s'essayer à de folles parties entre amis et ce en mode coopératif (les missions du mode solo à deux) ou l'un contre l'autre (4 terrains de jeux différents sont alors sélectionnables). L'intérêt du jeu est ainsi augmenté mais, évidemment, seule une minorité de joueurs aura l'occasion de s'y essayer...



Un Colony Wars version super «light»

Contrairement à ce que pourraient penser certains, Kula World n'est pas une simulation de rock mettant en scène le groupe Kula Shaker, mais un jeu de réflexion, original et qui fera tourner la tête à plus d'un !

Par François Donatien

KULA WORLD

EDITEUR : GAME DESIGN SWEDEN
DISPONIBLE EN JUILLET

Il y a des jeux dont le concept sort résolument des sentiers battus. Etrangement ce sont souvent des jeux de réflexion qui ne payent pas de mine. Tout le monde se souvient de Kurushi, formidable succès chez nos amis du pays du soleil levant comme aime à le qualifier Jean Pierre Pernaut. Kula World se situe donc dans la lignée de ce genre de softs. Le principe paraît assez surréaliste et avoir été inventé sous l'emprise de quelque artefact hallucinogène : vous poussez un ballon de plage dans des labyrinthes en 3D, tout en sachant que la gravité change selon votre position. Le résultat s'avère assez déroutant au début, le haut devenant le bas, la droite le haut, etc.

Les blocs invisibles n'apparaissent que lorsqu'on est dessus. Autant dire que cela rend les sauts très délicats s'il n'y a plus de bonus dessus pour les repérer.

Posologie : une pilule de temps en temps pour n'avoir que des effets indésirables.

Cool ! Un jeu psychédélique !

Bien sûr le ballon en plastique peut sauter ! Tout devient alors une question d'évaluation et de représentation de l'espace. Pour vous aider, vous pourrez abaisser la vue ou au contraire regarder en l'air, mais pas question de pouvoir étudier un niveau en détail car le temps est limité. Il va falloir pas mal de mémoire et de lucidité pour trouver le bon chemin jusqu'au sésame. D'autant plus que divers objets feront tout pour compliquer votre tâche : des aiguilles bien assez pointues pour percer le ballon, des pilules qui feront se distordre le temps ou des bumpers qui vous éjectent dans le vide en moins de temps qu'il ne faut pour sans rendre compte ! En ce qui concerne ces derniers, il va falloir les utiliser à bon escient sous peine de ressembler à Patrick de Gaillardon.

fiche technique — KULA WORLD

Genre	Réflexion
Editeur	Game Design Sweden
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3 en mode time trial
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On commence à se familiariser avec les subtilités du jeu.

KULA WORLD

DESIGN : Des couleurs flashies, parfaites pour un jeu psychédélique finalement. **5**

DURÉE DE VIE : Pour peu qu'on s'y attache, ce genre peut vous prendre la tête pendant des heures. **7**

JOUABILITÉ : Le système d'unité utilisé permet d'effectuer des mouvements sûrs et bien réglés. **7**

MUSIQUE ET SON : Les musiques discrètes servent de bruit de fond et les bruitages sont classiques. **4**

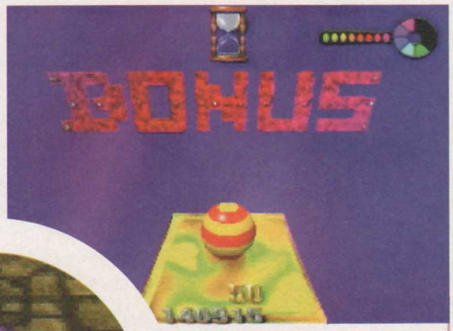
ORIGINALITÉ : On est gâté, c'est un mélange inédit de Q-Bert et de Camel Try qui ont marqué l'histoire. **8**

TECHNIQUE : Des effets comme des distorsions ou des transparences avec un décor qui tourne bien. **5**

EN RÉSUMÉ

Kula World sort des sentiers battus et complète encore la palette des jeux de la PlayStation. Ceux qui ont été séduits par un Kurushi ou les nostalgiques de Q-Bert y trouveront largement leur compte, les autres risquent de s'ennuyer rapidement.

6



Une fois ramassés 5 fruits, l'accès au niveau bonus est ouvert. Le but de ce type de niveau consiste à changer les cubes de couleur, comme dans feu Q-Bert.

Un jeu qui exploite à la perfection la 3e dimension !

Tout serait bien trop simple, si votre balle ne pouvait pas grimper au mur comme si de rien n'était. Sans doute a-t-elle eu une cousine mouche ? En tout cas, bien souvent le jeu se résumera au problème suivant : étant donné que mon ballon A peut aller sur n'importe qu'elle face de la figure (voir encadré) et que, d'après Newton, la gravité s'exerce de haut en bas (ici on parle de l'écran), alors... la gravité change tout le temps ! En fait, les lois de la physique sont respectées si l'on considère que c'est le décor qui bouge et non la balle. Ne serait-ce pas là une illustration de la théorie de la relativité générale d'Einstein ? Heureusement, pas besoin d'avoir un prix Nobel pour comprendre le système, et les premiers niveaux servent de terrain d'entraînement pour s'acclimater à ce concept. Néanmoins, il va falloir user de ruse et de patience pour terminer les innombrables niveaux du jeu qui deviennent diaboliques et sournois dès le 40e tableau.

Le Q-Bert de l'an 2000

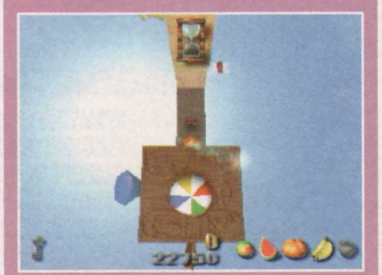
Kula World bénéficie donc d'une bonne dose d'originalité, ce qui ravira les plus avides de fulmination intellectuelle. D'autant plus que sa réalisation soignée lui confère un réel confort de jeu. Cependant, il ne plaira pas à tout le monde à cause de sa trop grande particularité. Mais si vous accrochez, vos journées risquent d'être hantées par ce casse-tête. Petit jeu.

Le B-A BA de Kula

Règle n°1 : Le ballon peut sauter par-dessus les indésirables adversités. Cela peut être aussi utile pour éviter les sabliers en début de niveau.

Règle n°2 : Bien évaluer les distances avant d'effectuer un grand sauf dans le vide. On peut sauter soit du bord d'un cube, soit avec une unité de recul pour retomber juste en contrebas. Alors prêt pour le grand saut ?

Règle n°3 : Les ballons de plage peuvent grimper sur les murs. Mais c'est seulement dans ces endroits précis que c'est possible.



Règle n°4 : Au diable la gravité ! Mais pour changer de face il est nécessaire d'être sur un bout de figure comme ici. Dès lors on peut aller dans 4 directions différentes !

WARGAMES

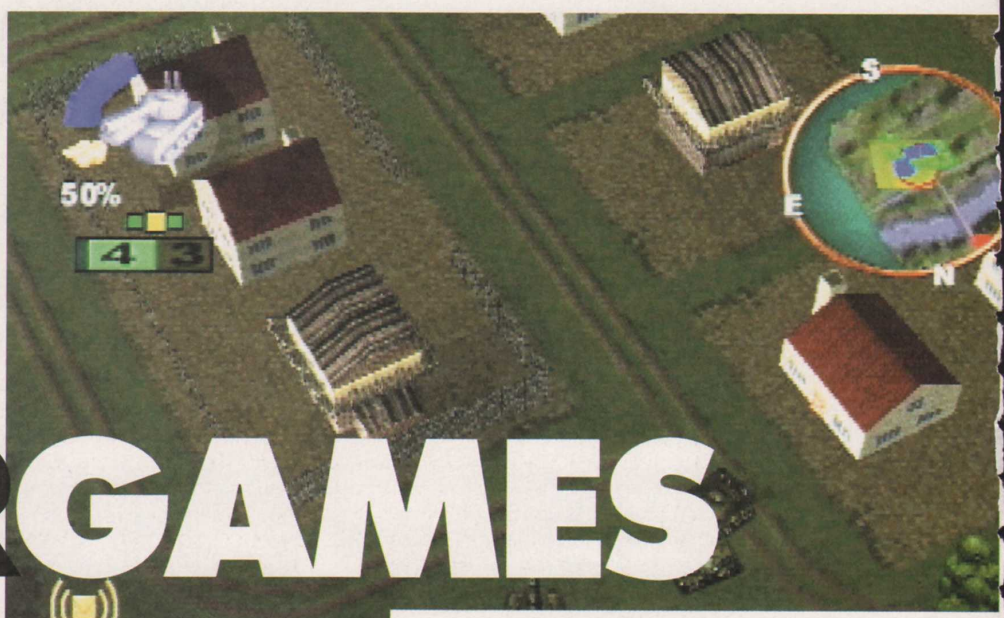
En plein mois de juillet, certaines machines malintentionnées n'ont rien de mieux à faire que de fomenter de sombres complots contre l'humanité. C'est vrai que mis à part les PC, les ordinateurs n'ont pas besoin de prendre des vacances.

Wargames bénéficie apparemment d'un scénario ayant un vague rapport avec le film du même nom datant de 1983 (réalisé par John Badham), le tout assaisonné à la sauce Terminator. Pour résumer, le camp des machines siliconées désigné par le doux sigle W.O.P.R. s'oppose aux gentils humains évoluant sous les couleurs du N.O.R.A.D. L'enjeu : la domination de notre belle planète et l'éventuelle suppression de la Coupe du Monde de foot pour les siècles à venir.

Une tactique efficace contre les puissants bipodes W.O.P.R. : tirer en reculant.

Plutôt shoot que stratégie

Le jeu s'ouvre sur un menu d'options nous permettant d'incarner l'un des deux camps au choix. Une fois passé le temps de chargement un peu longuet, nous voilà dans le vif du sujet, aux commandes

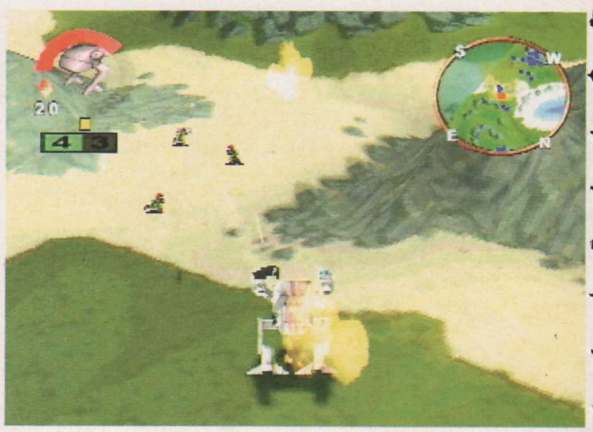


Par Johnny Piano

EDITEUR : MGM INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUILLET

fiche technique

WARGAMES	
Genre	Shoot stratégique
Editeur	MGM Interactive
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Encore sur la deuxième mission.



WARGAMES Memory card

DESIGN : C'est très joli et varié dans l'ensemble. Pas de scènes cinématiques ou de vidéos. **7**

DURÉE DE VIE : Trente niveaux plutôt difficiles et pas de sauvegarde en cours de mission. **7**

JOUABILITÉ : Maniabilité et ergonomie excellentes mais les missions sont parfois trop difficiles. **6**

MUSIQUE ET SON : Une musique digne d'une superproduction hollywoodienne. Bruitages O.K. **8**

ORIGINALITÉ : Une espèce de Return Fire dans l'univers de Command & Conquer. **5**

TECHNIQUE : La réalisation est l'un des points forts du jeu. **8**

EN RÉSUMÉ

Si l'on met de côté les défauts inhérents à ce type de jeu (répétition, bourrinage), on ne peut que recommander Wargames qui fait honneur au genre par sa très bonne réalisation et la possibilité de jouer à deux. Ce soft s'adresse néanmoins aux rois de la gâchette, la stratégie étant trop peu développée.

6

On peut bien sûr écraser les fantassins en roulant dessus. En cette fin de siècle décadente, c'est le détail qui peut faire vendre un jeu.

d'une poignée d'unités terrestres vue de haut. Une splendide musique symphonique nous plonge dans une ambiance épique. Les décors sont jolis, car il y a tout plein de pixels au centimètre carré. Des sables du désert égyptien à la campagne tchèque en passant par des montagnes enneigées et des villes euh... polluées, nous allons voir du pays. Le gameplay lorgne du côté de Return Fire, tout en ayant un léger arrière goût de Command & Conquer version super light. Il va falloir shooter tout ce qui bouge en utilisant au mieux les capacités de ses unités (chars puissants mais lents, jeeps pour la reconnaissance, etc.) et en passant d'un véhicule à l'autre au bon moment. La 3D est bien réalisée et renforce l'aspect tactique : on utilise le relief pour se protéger des tirs ennemis et faire des approches sans être repéré. L'ergonomie n'est pas en reste et on a vite le jeu en main. Les explosions sont chouettes et le tout est correctement animé. Rien à redire donc sur la réalisation, c'est vraiment propre et efficace. La maniabilité est correcte bien qu'une légère inertie des véhicules corse un peu le pilotage. On a deux vues à disposition mais pas en 3D subjective. Il est possible de donner des ordres à ses unités (repli à la base, regroupement, demande de soutien aérien, etc.). En fait, la dose de stratégie à employer n'est pas très importante et les virtuoses du pad devraient bien mieux s'en sortir que les surgonflés du bulbe. Wargames est avant tout un shoot, un jeu bourrin même. C'est à prendre ou à laisser ! L'inconvénient des véhicules provient de l'impossibilité de se déplacer latéralement et toutes les tactiques basées sur le strafe sont impraticables ici. On se plante donc devant la bête à abattre et on tire en attendant les renforts. Action avant tout !

Shootez-nous la paix !

Les objectifs ne sont pas trop variés et ont tous un rapport direct avec la destruction d'unités ou de bâtiments ennemis, le tout saupoudré d'une mission d'escorte de temps en temps. Les concepteurs ont sûrement de l'imagination mais ils le cachent bien. Les unités des deux camps sont bien sûr distinctes. Les robots bipodes de la W.O.P.R. et leur look Star Wars s'opposent aux chars lourds des défenseurs de la race humaine. Des hélicoptères, jeeps et autres véhicules de reconnaissance font leur apparition au fil des missions et garantissent un minimum de variété au niveau du matériel. Quinze missions réparties en deux campagnes augurent d'une bonne durée de vie, et au vu de la difficulté de celles-ci, on en a vraiment pour nos sous. Elles sont accessibles par mots de passe. Les sauvegardes en cours de mission étant impossibles, on se retrouve à recommencer les missions depuis le début en cas d'échec, ce qui est moyennement motivant dans un jeu déjà pas mal répétitif. La cerise sur le gâteau est la possibilité de jouer à deux, soit en mode coopération, soit en deathmatch. Comme souvent, cette option sauve le jeu d'un anonymat par ailleurs peut-être mérité. Ce qui est un brin répétitif et sans saveur s'avère être un vrai bonheur à deux.

Ne dormez pas pendant le briefing ! Là j'ai zappé où je n'aurais pas dû. Résultat : retour à la case départ.

Profitez du temps de chargement pour zieuter vos ordres de mission.

V-BALL BEACH VOLLEY HEROES

Le volley - a fortiori lorsqu'il est beach - est un sport assez confidentiel auquel on n'a guère l'occasion de s'essayer sur console. V-Ball vient réparer ce malencontreux oubli...

On comprend tout de suite le côté décalé et amusant de V-Ball dès qu'on jette un coup d'œil sur l'écran de sélection des équipes : guerriers, ninjas, acteurs, filles sexy... Les joueurs n'adoptent pas un look orthodoxe. Différents modes de jeu sont sélectionnables, vous autorisant à vous essayer seul ou à deux à des matchs de tournois ou bien amicaux. De nombreux paramètres sont présents (nombre de sets, méthode de décompte des points...) et vous pouvez acquérir un équipement qui améliore vos performances en remportant de l'argent au fur et à mesure des matchs. Des boissons énergétiques à prendre lors des temps morts dont l'apport vitaminé vous protège des coups, en passant par les bagues qui augmentent votre vitesse ou votre pourcentage de chance de rattraper la balle, il y a de quoi faire. Un petit plus intéressant qui motive et donne encore davantage envie de remporter des matchs.

Vous pouvez modifier les angles de vue à loisir, mais la vue arrière n'est pas la plus pratique.

Le réalisme au placard

Avant de rentrer sur le terrain de jeu (associé au style de chaque équipe - temple pour l'équipe kung-fu, allée sombre pour les punks...), vous

Par Dave Martinyuk

ÉDITEUR : FUNSOFT
DISPONIBLE EN JUILLET

Retourné acrobatique : le coup spécial le plus apprécié de l'équipe des «footeux» brésiliens.

Fiche technique V-BALL BEACH VOLLEY HEROES

Genre	Volley
Editeur	Funsoft
Distributeur	Infogrames
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On réussit à construire son jeu et on balance de méga patates.

V-BALL BEACH VOLLEY HEROES

Memory card

DESIGN : Des persos rigolos qui évoluent dans des décors pas trop recherchés. **6**

DURÉE DE VIE : C'est toujours sympa de se taper un petit match de temps en temps. **6**

JOUABILITÉ : Les commandes sont simplifiées, mais il faut assurer un maximum niveau timing. **7**

MUSIQUE ET SON : Certaines musiques sont assez décalées et marrantes. Ambiance sonore ok. **7**

ORIGINALITÉ : Les simulations de volley ne sont pas légion. Et puis celle-ci n'est pas banale. **8**

TECHNIQUE : Des persos en 3D réussis mais sans plus, une animation convenable... Pas de quoi s'extasier. **6**

EN RÉSUMÉ

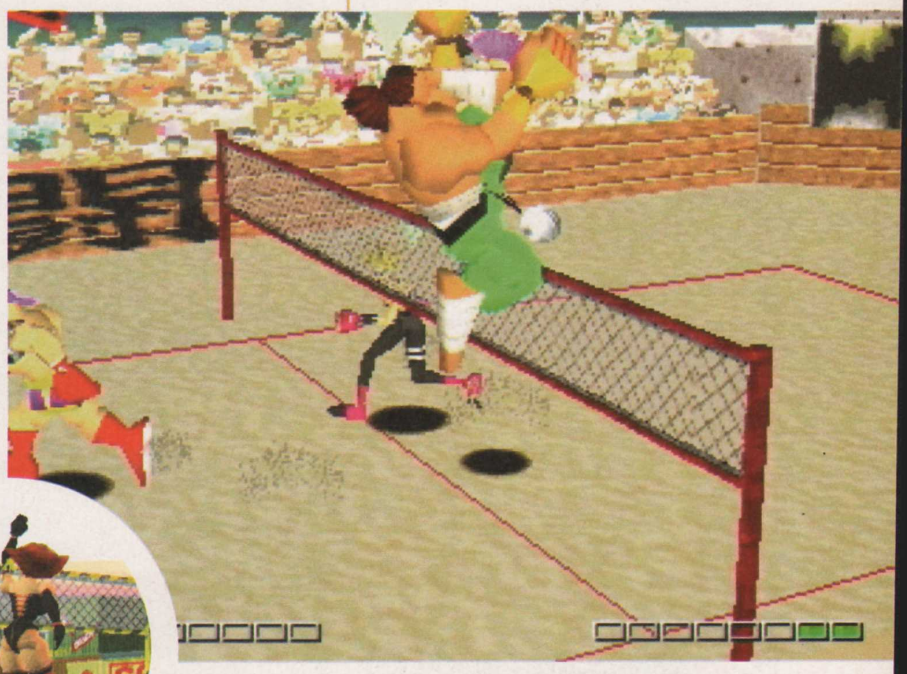
C'est un jeu que j'affectionne particulièrement. Simple d'accès, fun, il n'a l'air de rien, mais lorsqu'on y joue les parties s'enchaînent, les rires fusent et le temps passe vite. Ses petites trouvailles (gestion de l'équipement, super tirs etc.) et sa jouabilité simplifiée le rendent très agréable même si dans le fond, ce jeu ne va pas très loin.

5

L'écran de sélection des persos vous autorise à jouer avec l'équipe des Champs lorsque vous avez terminé le tournoi.

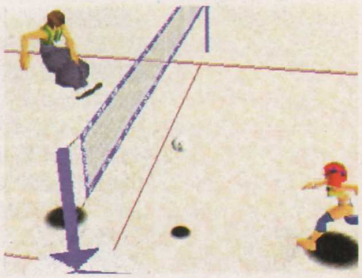
Une simulation de volley surréaliste où les coups les plus insensés sont permis

Le terrain est dégagé, le smash risque fort d'être gagnant...



pouvez choisir la couleur de votre balle et la musique qui accompagnera vos exploits sportifs. Ensuite, vous apprenez à gérer les réactions de vos deux personnages. Déjà, vous allez vous rendre compte que les déplacements sont en grande partie automatiques. Les joueurs essaient de se placer le mieux possible sur le terrain. En ce qui concerne la réception de la balle, vous avez intérêt à la rattraper au bon moment pour que s'affiche «good timing» et que vos joueurs soient en bonne position pour smasher. Les variantes ne sont pas légion mais il y a tout de même de quoi construire des jeux un tant soit peu intéressants. Vous pouvez renvoyer directement la balle dans le camp adverse (si la réception a été mauvaise et que votre partenaire se relève péniblement), smasher fort ou bien plus en finesse, pour faire passer la balle au-dessus de l'adversaire, vous avez la possibilité de feinter et de tirer à contretemps et, surtout, vous pouvez balancer de super smashs. Une jauge divisée en plusieurs segments, au bas de l'écran, se remplit à chaque fois que vous balancez un smash. Chaque segment rempli vous autorise à balancer un super coup (il faut garder le bouton «spécial» enfoncé en même temps qu'on smashe).

D'une équipe à l'autre, bien sûr, les variantes sont nombreuses : les petites gonzesses de l'équipe des Gals prennent appui l'une sur l'autre pour sauter très haut et frapper la balle en faisant apparaître un énorme coeur (!), les footballeurs donnent des coups de tête explosifs ou bien effectuent des coups de pieds retournés, les ninjas se téléportent... Le spectacle devient tout de suite plus impressionnant et agréable. De plus, il n'y a pas d'aberrations car un super tir ne signifie pas nécessairement que vous allez marquer le point. Il fait toutefois plus mal que les autres (un joueur qui se prend la balle de plein fouet perd de l'énergie et devient moins performant) et sur la longueur, ces tirs usent le moral de l'adversaire. V-Ball n'est pas un grand jeu, c'est clair. Il fait néanmoins partie de ces productions amusantes qui en enchanteront certains. S'essayer à une partie de beach volley délirante de temps en temps ne fait vraiment pas de mal. Votre style s'améliorant au fil des matchs, vous éprouverez de plus en plus de plaisir et ne serez finalement frustré que par les limites imposées par le jeu.



La plupart d'entre vous aborderont Sentinel Returns comme un titre bizarre dont les subtilités pourront poser quelques difficultés. Ce titre antique sorti sur Commodore 64 il y a 13 ans est intéressant, mais souffre de gros défauts.

Un petit graphique montre le niveau que vous allez aborder, ici comportant 3 sentinelles.

Vous ne pourrez construire qu'au même niveau que vous ou en dessous.

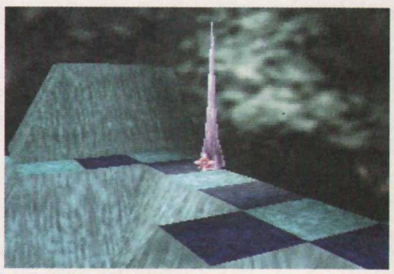
Je vois bien que vous n'en savez pas beaucoup sur ce jeu. Commençons par le scénario. Après avoir découvert un livre antique, vous avez accès à une substance d'une source inconnue. Injectée dans des spécimens d'une origine toute aussi floue, vous vous retrouvez projeté dans un monde gouverné par ce qu'on appelle la Sentinelle. Il y a 666 spécimens à examiner, et vous ne doutez pas, en tant que scientifique, qu'une fois tous modifiés, vous en comprendrez plus sur ce processus étrange et ce monde parallèle. Le livre reste cependant peu clair

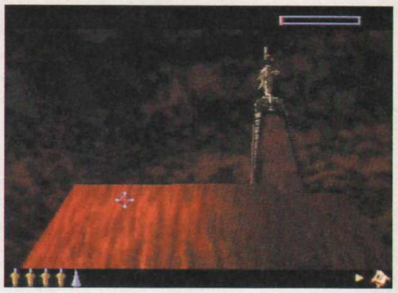
Par Grégory Szritgiser

SENTINEL RETURNS

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN AOUT

Il faut d'abord éliminer les Sentry, des sous-sentinelles, avant de s'attaquer à la principale.





fiche technique SENTINEL RETURNS

Genre	Vitesse/réflexion
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On se débat entre deux sentinelles ; plus que 600 niveaux !

SENTINEL RETURNS

Memory card — Compatible souris

DESIGN : Les objets et décors sont très simples, mais donnent une ambiance bien glauque. **6**

DURÉE DE VIE : Même si vous parvenez à bout des 666 niveaux, il vous reste les 4294966636 aléatoires ! **9**

JOUABILITÉ : Sans souris, c'est l'horreur. Le moteur 3D un peu lent rend les choses difficiles. **6**

MUSIQUE ET SON : Les musiques à la Carpenter collent à souhait, les bruitages stressent. **8**

ORIGINALITÉ : C'est une réactualisation d'un vieux titre mais au concept unique. **8**

TECHNIQUE : 3D basique, moteur peu puissant. Vraiment pas performant ! **4**

EN RÉSUMÉ

Dans le concept, Sentinel Returns est prenant, original et bien pensé. Mais la version PlayStation se retrouve desservie par une technique de bas étage qui, si elle ne rend pas le jeu injouable, n'entame pas moins le plaisir du joueur. Plus rapide et plus varié graphiquement, il aurait gagné 1 point, mais les curieux et les fans y trouveront néanmoins leur compte.

6

Après avoir absorbé la sentinelle qui s'écroule, il ne vous reste plus qu'à construire un robot à sa place, et à vous téléporter pour passer à la suite.

sur les conséquences d'un échec éventuel... Difficile de suivre, mais c'est aussi cela Sentinel Returns.

Qu'est ce qu'il faut faire ?

Une fois plongé dans un niveau, votre but est simple : prendre la place de la sentinelle qui le garde. Pour cela, il vous faut l'absorber. Cette capacité d'absorption est votre premier pouvoir. Le paysage dans lequel vous évoluez est constitué de creux, de bosses, et d'arbres disposés ça et là. La sentinelle se trouve sur le point le plus élevé du niveau. Vous, vous commencez sur le plus bas. Vous devez absorber des arbres pour gonfler votre énergie, celle-ci vous permettant d'utiliser votre deuxième pouvoir : la création. Vous pouvez créer des arbres, des blocs et des robots. L'arbre coûte et vaut 1 unité d'énergie, le boulder 2, et le robot 3. La sentinelle elle-même en vaut 4. Votre dernier pouvoir est la téléportation, car vous ne pouvez vous déplacer autrement. Vous ne pourrez vous téléporter que dans un robot construit par vos soins. Sachez enfin que vous débutez le niveau avec 10 unités d'énergie et que vous perdez lorsque vous n'en avez plus.

Le challenge

Bien que la sentinelle ne soit pas une entité consciente, elle va vous nuire. En effet, celle-ci tourne régulièrement, scannant suivant un cône de 28 degrés tous les objets qui ont une valeur supérieure à celle d'un arbre, sauf les autres sentinelles, pour les absorber et en faire des arbres. Il vous faudra donc vous élever jusqu'à elle en construisant, à un point du niveau, une colonne de blocs surmontée d'un robot puis vous y téléporter, tout en absorbant le plus d'énergie possible. Tout est donc une question de vitesse, de gestion de l'énergie, et de déplacements bien pensés, car une loi incontournable régit cet ensemble d'éléments : vous ne pouvez construire et absorber que ce qui se trouve en dessous de vous et que vous voyez entièrement. La sentinelle elle-même est soumise à cette loi, si bien que même si elle vous scanne, elle ne pourra vous drainer que si elle perçoit l'ensemble de votre «corps». Si elle ne le peut pas, elle va créer un mini-double d'elle-même dans un rayon de 10 carrés autour de vous, et commencera à tourner pour vous détecter. Si ce dernier vous voit, il vous téléportera à un point égal ou plus bas de lui-même au prix de 3 unités d'énergie, mais à vos frais ! Si vous n'avez pas assez d'énergie pour vous téléporter, vous perdez.

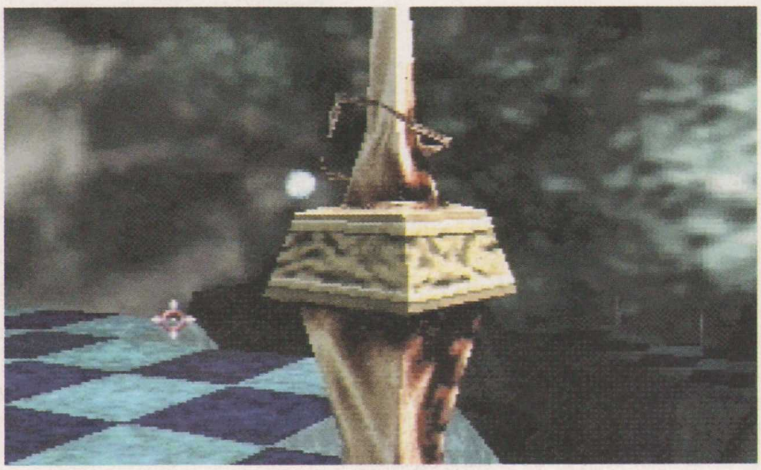
C'est pas fini !

Voilà pour le principe de base... Ne vous crispez pas, ce qu'il reste à savoir est mince. Tout d'abord, le thème : 4 éléments qui sont en fait des types de niveaux. Suivant l'élément, les vitesses de rotation, d'absorption de l'énergie et de construction des arbres de la sentinelle varient, ainsi que le temps entre le scan et le début du drain, et l'architecture du niveau. Exemple : dans un niveau d'eau, l'architecture est assez plane, la vitesse de drain lente, les autres sont moyennes. D'autre part, suivant le niveau, la taille de la carte et le nombre de sentinelles changent. Dès le niveau 30 il y en a 3, je vous laisse imaginer le cauchemar du niveau 666 ! Pour finir, plus vous avez absorbé d'énergie dans un niveau plus vous avancez dans le jeu.

Strange, isn't it ?

Etrange. C'est le moins qu'on puisse dire. A peine enrichi, le concept de ce jeu reste infiniment bon, et cette nouvelle version est une bonne idée. Malheureusement, la maniabilité ne brille pas pour deux raisons : d'abord il faut jouer avec la souris et le paddle en même temps (passe encore), et ensuite le moteur 3D n'est pas très performant, amoindrissant la vitesse du jeu. Sentinel reste pourtant jouable, et pour ceux qui auront le courage de s'y mettre, c'est un titre qui a de la ressource !

Né en 1985, le jeu Sentinel est réactualisé pour la première fois



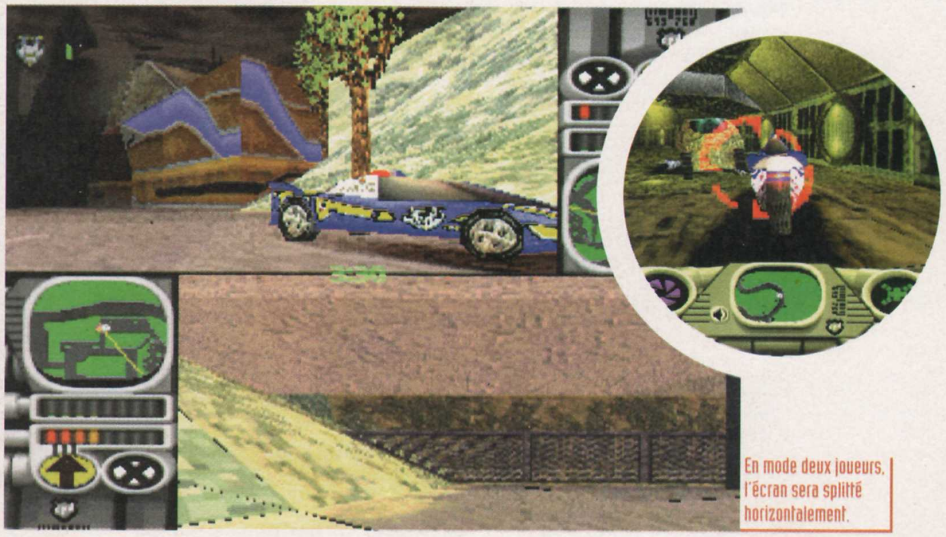
Interplay persiste et signe dans le genre de la poursuite-action avec ce dernier titre qui n'est pas sans rappeler Rock & Roll Racing 2 du même éditeur...

Ça ne rigole pas : à l'âge de huit ans vous assistez à la mort de votre père, en train de rôtir comme un poulet (ça tombe bien puisqu'il était flic) dans la carcasse de sa voiture de patrouille. Bien entendu après moult psychothérapies, vous décidez logiquement de devenir à votre tour policier afin de vous venger et de vous payer d'amusantes virées en voitures (et autres moyens de locomotion) aux frais de

CRIME KILLER

Par Kendy Ty

EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBLE EN JUILLET



En mode deux joueurs, l'écran sera splitté horizontalement.

Fiche technique

CRIME KILLER	
Genre	Tir-poursuite
Editeur	Interplay/Pixelogic
Distributeur	Interplay
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On "zone" toujours dans les rues.

CRIME KILLER

DESIGN : Modélisation de la ville et des engins de bonne facture et textures colorées. **6**

DURÉE DE VIE : Les pros termineront rapidement les 15 missions ! **5**

JOUABILITÉ : Le jeu est d'une maniabilité excellente et d'une difficulté progressive bien dosée. **6**

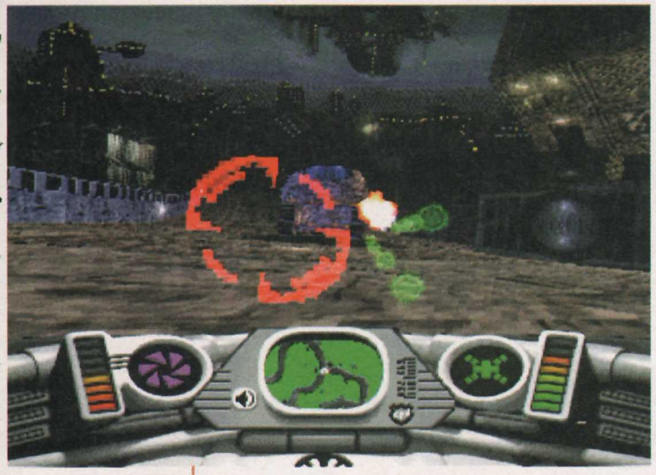
MUSIQUE ET SON : Bruitages convaincants mais musiques répétitives et énervantes. **4**

ORIGINALITÉ : Un Rock & Roll Racing plus dirigiste par ses missions. Du déjà vu en somme... **4**

TECHNIQUE : On est loin de la qualité de Gran Tourismo même avec 60 images par seconde. **6**

EN RÉSUMÉ

Crime Killer est un jeu de poursuites et de tirs à l'intérêt assez limité qui propose des missions faussement variées. En effet, le fait de changer d'engin n'est pas un signe de diversité. De plus, on se retrouve à effectuer en boucle des schémas d'actions forts répétitifs. **5**



La seconde vue permet une meilleure perception des gestes de la racaille.

l'état. Ah oui j'oubliais ! Nous sommes dans le futur, en l'an 2115 pour être plus précis et inutile de vous dire que la racaille de cette époque jouit de ce qui se fait de mieux en matière d'armes et autres gadgets dévastateurs, et que vos missions ne seront pas de tout repos. C'est la raison pour laquelle vous bénéficierez de trois machines d'interception sophistiquées pour travailler dans les meilleures conditions : la voiture de patrouille, la moto et un engin volant redoutable.

Pas besoin d'avoir fait Polytechnique...

Il va falloir bien me comprendre : «Crime Killer pas être jeu intellectuel» comme aurait dit Tarzan. En effet, ceux qui ont joué aux très bourrins Twisted Metal et Rock & Roll Racing y reconnaîtront aisément des ingrédients similaires (je roule, je tire...). A la différence qu'ici vous devrez vous plier aux exigences de votre capitaine pour pouvoir mener à bien votre mission et passer à la suivante. Ainsi, vous obéirez aux ordres qui tomberont sur votre téléscripteur en détruisant les fuyards aux missiles ou en faisant des barrages à l'aide de votre véhicule. Bien sûr, il vous faut éviter les bavures bien que vous ayez droit à un petit quota de victimes innocentes, sans quoi vous seriez contraint de perdre. Mais auparavant, vous «zonerez» sévèrement dans les rues de la ville (comme de vraies patrouilles !) en vous fiant à un radar microscopique dont la propriété est de vous détruire le nerf optique plutôt que de vous renseigner sur la position des fugitifs. Quoi qu'il en soit, votre efficacité vous permettra d'accéder au pilotage d'autres engins et de profiter de l'adjonction d'armes plus meurtrières.

De la forme sans fond...

Si le scénario et l'intérêt du jeu ne frôlent pas le chef-d'œuvre, le soft, lui, se distingue par une réalisation technique satisfaisante, se situant au-dessus de la moyenne des titres du genre. En effet, l'animation est très fluide du fait de son défilement à 60 images par seconde, et propose des perspectives des véhicules très réalistes avec ses trois vues (arrière, troisième personne, intérieure). De plus, la modélisation de l'environnement urbain et des moyens de locomotion est assez détaillée même si on peut déplorer un certain manque au niveau des textures qui, heureusement, sont comblées par des effets de lumière au rendu attrayant. C'est un style de graphisme propre qui n'est pas sans rappeler celui de Motorhead... Et puis Crime Killer permet le jeu en écran splitté à deux joueurs, tout en demeurant clair et lisible. Il est pourtant regrettable que tant d'efforts techniques soient déployés en pure perte pour illustrer un titre au concept linéaire et fort primitif.

Un titre qu'aurait apprécié Conan le Barbare s'il eut été encore en vie !

L'armement de la navette de patrouille est particulièrement redoutable.

SPICE WORLD

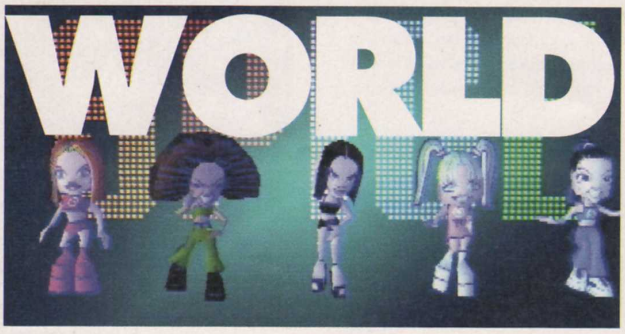
Est-il possible de faire rimer Spice Girls, écrémage de fans et gros brouzoufs avec jeu intéressant ? Est-ce que vous croyez vraiment qu'il peut s'agir du hit de l'année ?

Les jeux à thèmes musicaux sont de plus en plus nombreux sur PlayStation. Rappelez-vous Parappa the Rapper ou Stolen Song (pas distribué en France pour l'instant). Jusqu'à maintenant, pas de hits notoires à retenir mais des petits jeux sympas, propres à mettre une bonne ambiance avant de passer à des choses plus sérieuses, genre un autre jeu ou une petite fête par exemple... Spice World s'inscrit dans cette lignée des jeux «apéritifs».

Lady Di, déguisée en Prince Charles, lors d'une soirée de charité au cours de laquelle les Spice Girls ont fait don de leur cerveau.

Ta girl

On choisit d'abord l'une des Spice Girls parmi les cinq... Comment, cinq ? Ben oui, les concepteurs du jeu ne sont visiblement pas au courant des derniers potins des tabloïds rosbifs et donc du départ de l'une des Girls. A la manière des jeux de foot, on aura peut-être droit à Spice World 98, Spice World 99 etc., selon l'évolution de la composition du groupe. Sa Girl sous le bras, on se dirige ensuite vers le studio de mixage. Il va s'agir de re-



Par Johnny Piano

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN JUILLET

fiche technique

SPICE WORLD	
Genre	Perte de temps en 3D
Editeur	Sony C.E.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	De 0 à 1
Niveaux de difficulté	1
Continues	infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On arrête de jouer pour mater les vidéos.

Nelson Mandela, le producteur secret des Spice Girls.

SPICE WORLD

Memory card

DESIGN : Le jeu adopte un style cartoon à la Betty Boop assez rigolo. **5**

DURÉE DE VIE : Vingt minutes de vidéo et un petit jeu vite lassant. **2**

JOUABILITÉ : Le peu qu'il y a à faire est cependant jouable. **4**

MUSIQUE ET SON : Super pour les fans. C'est du Spice Girls du début à la fin, avec leurs vraies voix. **7**

ORIGINALITÉ : Les séquences de danse font une différence avec les softs purement musicaux. **6**

TECHNIQUE : Vidéos de qualité moyenne, rien de très impressionnant dans la partie jeu. **5**

Pour les vrais joueurs **3**

EN RÉSUMÉ

Les vidéos enrobées d'un jeu vite gavant ne font pas de ce titre un produit d'un attrait irrésistible. Même un fan des Spice Girls devrait y réfléchir à deux fois avant de dépenser ses sous. Rabattez-vous sur Parappa the Rapper si vous désirez un jeu à thème musical, le mieux étant encore de faire de la musique soi-même !

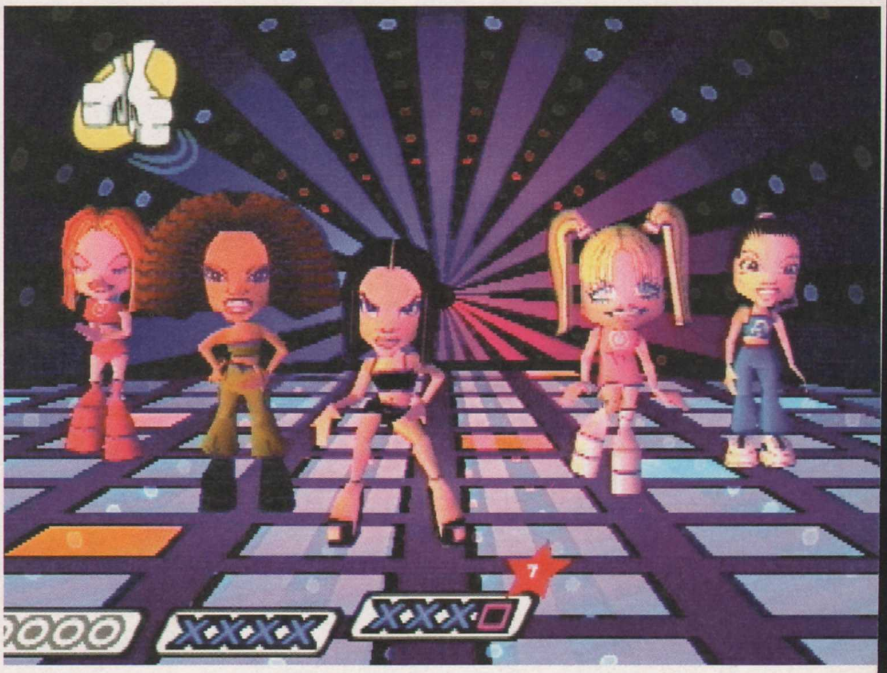
7 Pour les fans

Deux Spice Girls dans un camp de survie à Cuba après leur conversion au communisme militant.

composer l'une des chansons du groupe en choisissant parmi neuf séquences et en les collant bout à bout. Ce n'est donc pas un véritable mixage mais plus exactement un copier/coller musical. Chaque séquence est de deux à cinq secondes et vous devez regrouper dix-huit séquences pour terminer une chanson. On aurait aimé une interface un peu plus évoluée permettant par exemple d'écouter des extraits de la chanson en train d'être composée. Au lieu de cela, on a seulement droit au dernier extrait choisi. Toutefois, l'idée est tout de même sympa, d'autant plus qu'on n'est pas obligé de respecter la conception originale de la chanson puisqu'il est possible de mélanger tout ça et de faire sa sauce. C'est d'ailleurs sûrement de cette façon, vu le résultat, que les musiciens du groupe procèdent pour composer. Si on souhaite coller le plus possible à la chanson originale on peut s'aider, à condition d'être anglophone, du texte des chansons. Ces dernières sont découpées assez intelligemment pour que les mélanges ne sonnent pas trop zarbi, moyennant de placer son intro ou ses breaks aux moments stratégiques.

Danse avec les lourds

Lorsque notre oeuvre musicale comporte dix-huit séquences, il est possible de passer à l'étape suivante : la danse. Cela signifie alors qu'on peut faire tout et n'importe quoi - on gagne toujours - à l'image d'un maire de Paris ou d'un député européen. A la manière de Parappa the Rapper, il va falloir enchaîner des mouvements de danse à l'aide du pad, dans un premier temps en suivant les indications à l'écran et ensuite par coeur comme un vrai pro. Les mouvements de la petite danseuse cartoon et de son mentor Docteur Funk sont, semble-t-il, la seule récompense de nos efforts, mais bon... Sans vouloir faire courir de fausses rumeurs, il serait bien étonnant qu'il n'y ait pas un stage bonus avec les Girls faisant la danse du ventre dans le plus simple appareil. Tout ça est bien beau mais, au bout d'un moment, on s'en lasse, d'autant plus qu'il n'y a que cinq chansons différentes à mixer. Heureusement, il y a les vidéos. Direction le «Spice Network».



Sax, songs et vidéos

Le CD comporte plus de vingt minutes de vidéo d'interviews. Avec des sujets aussi intéressants que «Stupid Interviews», «Embarassing Moments» ou «Crazy Shows» et la participation du Prince Charles, il serait vraiment dommage de se passer de ce grand moment de journalisme. Tout est malheureusement en V.O. Il est étrangement impossible de sélectionner les vidéos dans un menu : il faudra donc, de ce fait, supporter à nouveau la totalité de la causerie si vous voulez revoir l'une des meilleures séquences finales comme, par exemple, celle où la grosse blonde glose sur Kierkegaard. La qualité des vidéos laisse un peu à désirer, leur taux de compression étant probablement égal à celui du soutien-gorge de Gery, celle qui s'est récemment fait renvoyer à cause de ses gros seins. Notons que Spice World est disponible à un prix relativement modeste : 200 frs. Mais même à ce prix là, ce jeu, qui n'en est pas vraiment un, s'adresse avant tout aux fans les plus fidèles, les vidéos en constituant finalement la partie la plus notable. A vous de voir si vingt minutes de vidéo et un petit jeu rigolo cinq minutes valent deux cents francs...

La première simulation de bouffonnes

« Allez, puisque vous êtes jalouses de mes seins, je pars mais j'emmène le stock de silicone avec moi. »

Cet été les infos sur toute
c'est encore et toujours

49 frs
seulement pour :

- tout savoir sur les prochains softs dévoilés au plus grand salon du jeu vidéo : E3
- enfin déceler les secrets du jeu le plus attendu cet été : HEART OF DARKNESS
- et savourer l'immanquable démo du CD : VIGILANTE 8

Enfin des vacances p

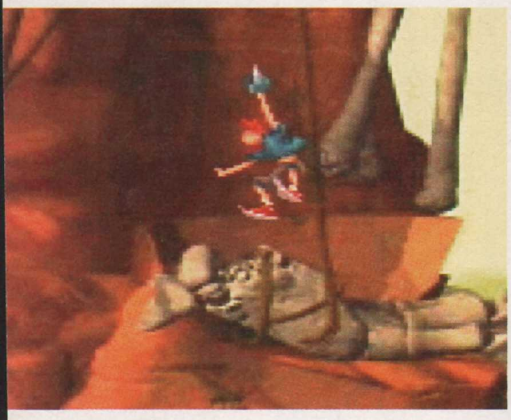
...s les consoles confondues ...t dans JOYPAD !

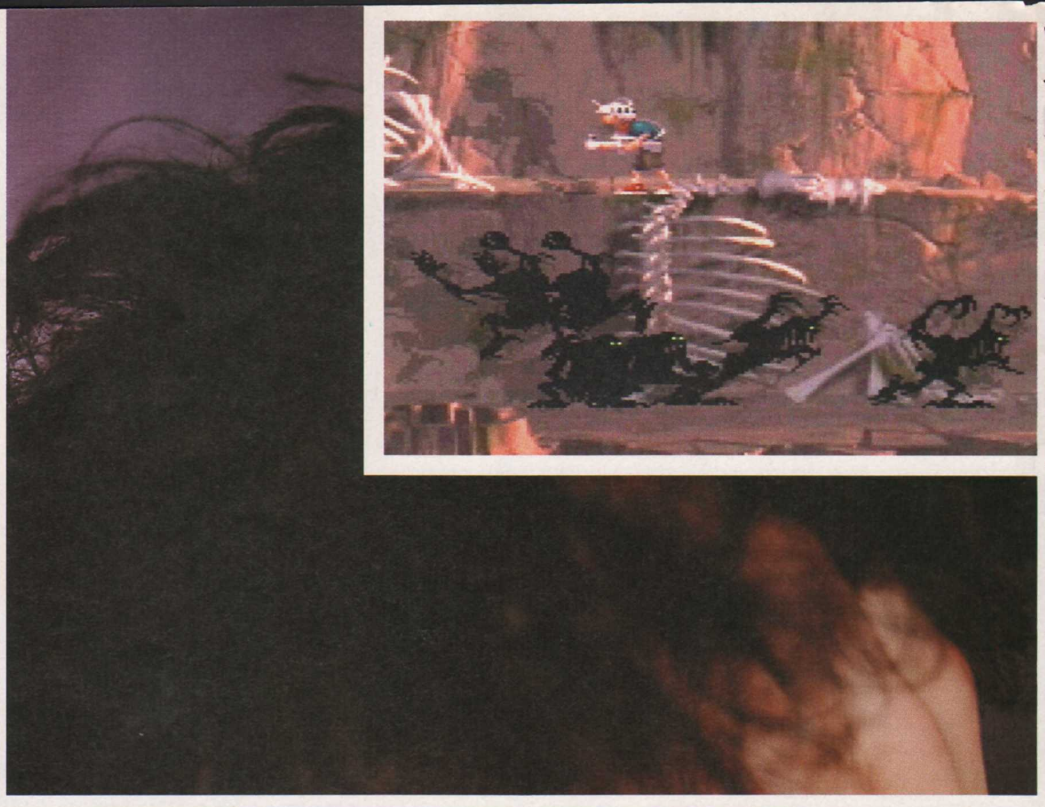
ILLUSTRATIONS © AMAZING STUDIOS / INFOGRAMES

L'exode d'Abe, Messiah, Metal Gear, Silent Hill, ODT, Legacy of Kain : Soul Reaver, Spyro : the Dragon, Tomb Raider III, Omikron...

En Septembre Heart of Darkness c'est dans JOYPAD ! La démo jouable exclusive

...our tout apprendre !





Enfin, nous sommes parvenus à le voir et à l'interviewer ! Concepteur de jeux averti (il a créé Another World tout seul dans son coin), Eric Chahi est un poisson difficile à ferrer. Pour nous, il a accepté de livrer quelques secrets d'alcôve. Confidences de l'un des maîtres à penser d'Amazing Studio.

Eric Chahi

Amazing dans l'âme

«Le simple fait de pouvoir interragir avec un écran TV m'a convaincu de me lancer dans les jeux vidéo.»

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS
PHOTOS PATRICK SORDOILLET

● ***P.M. :*** *Lorsqu'on prononce le nom d'Eric Chahi, on pense inévitablement à Another World...*

● E.C. : Je n'ai pourtant pas commencé par ça !

● ***P.M. :*** *Tu veux dire que tu as bidouillé seul dans ton garage pendant des années avant de créer ce hit mondial ?*

● E.C. : Je n'ai jamais eu de garage... Non, j'ai commencé dans ma chambre, sur un Oric. C'était en 1983. J'étais alors passionné de jeux d'arcade. C'est ce qui m'a donné envie de faire des jeux...

● ***P.M. :*** *Dans les salles d'arcade, à quels jeux jouais-tu ?*

● E.C. : A Defender, Pac-Man, Space Invaders.

● ***P.M. :*** *Qu'est-ce qui t'attirait ?*

● E.C. : Le simple fait de pouvoir déplacer un truc sur un écran. J'y jouais pendant les vacances, dans les coins touristiques.

● ***P.M. :*** *Tu as donc tapoté pour la première fois sur un ordinateur en 1983 ?*

● E.C. : J'étais en troisième et je me suis dit : «pour faire des jeux, pourquoi ne me lancerais-je pas dans l'électronique !» J'ai donc commencé sur un ZX81, sans avoir fait clairement le rapprochement entre la programmation sur ZX81 et les jeux en salle d'arcade. J'avais tout faux ! Pour un jeu comme Defender, il ne fallait pas connaître la basique (langage informatique, NDLR), mais savoir programmer en assembleur. Ma formation en électronique ne m'était donc pas d'un grand secours...

● ***P.M. :*** *Comment as-tu réussi à changer d'orientation ?*

● E.C. : En fin de troisième, j'ai acquis un Oric et j'ai bossé comme un fou dessus, du matin au soir pendant les vacances, et parallèlement à mes études. J'ai développé deux petits softs, un jeu inspiré de Carnival, jeu de café où l'on se sert d'un pistolet pour dégommer des cibles, et Frog, jeu avec une grenouille dotée d'une langue énorme capable d'attraper mouches et guêpes, en sachant que les guêpes la faisaient exploser. Plus tard, j'ai créé un jeu d'aventure puis un jeu d'action, le tout en un an. Dès lors, j'ai décidé de changer de branche, de faire une seconde plus classique avant d'entamer une première scientifique... Que j'ai abandonnée en cours d'année.

● ***P.M. :*** *Pour te lancer davantage dans la programmation ?*

● E.C. : Sur Amstrad, oui. J'ai conçu Infernal Runner et Le Pacte avant de m'orienter vers l'image et le graphisme au lieu de la programmation pure et dure.

● ***P.M. :*** *Tu es cependant revenu à la programmation pour Another World ?*

● E.C. : Oui, c'était nécessaire... Auparavant, j'ai travaillé au sein d'une société appelée Chip où j'ai assimilé les bases de la digitalisation et du graphisme. Ensuite, j'ai rencontré Paul Cuisset (grand développeur chez Delphine Software, NDLR) et nous avons œuvré ensemble sur un jeu intitulé Les Voyageurs du Temps. Ce n'est qu'une fois le boulot terminé que je me suis attelé au développement d'Another World...

● ***P.M. :*** *Que tu as conçu tout seul, comme un grand ?*

● E.C. : Oui. Techniquement, je me suis inspiré de Dragon's Lair (dessin animé interactif, NDLR) afin de créer un jeu tout en polygones. Le scénario, les graphismes, j'ai tout fait... Sauf la musique.

● ***P.M. :*** *Tu as pris ensuite une année sabbatique pour te reposer ?*

● E.C. : Pas vraiment. J'ai finalisé les versions Atari et Amiga du jeu avant de superviser les versions consoles qui comportent un passage supplémentaire, celui où le joueur doit faire un trou dans le sol près d'un escalier afin d'actionner un interrupteur.

● ***P.M. :*** *Quand t'es-tu attaqué à Heart of Darkness ?*

● E.C. : Mi-92, nous, avec Frédéric Savoir, avons commencé l'élaboration du projet. Puis, une fois l'équipe au complet, nous avons lancé le développement.

● ***P.M. :*** *La programmation te manque-t-elle ?*

● E.C. : Non, car pour HoD, indirectement, j'ai touché à la programmation au travers d'un système de scripts destinés à élaborer les comportements des créatures.

● ***P.M. :*** *Quelle est la prochaine étape pour toi - et Amazing Studio ?*

● E.C. : Nous n'y songeons pas. Nous concentrons nos efforts sur le lancement d'HoD avant de partir vers autre chose. Personnellement, j'attends de voir comment les choses vont évoluer.

● ***P.M. :*** *Tu veux dire : comment le marché risque d'évoluer ?*

● E.C. : Non, car je ne suis pas persuadé qu'il y ait de réelle révolution dans le monde des jeux vidéo dans les prochains mois. Certaines étapes sont régulièrement franchies, mais le marché est tel, l'aspect financier des choses si important, qu'il y a peu de chance qu'un soft d'un concept inédit voie le jour. Je crois qu'il y aura davantage de clones de hits qui existent déjà comme Doom ou Warcraft qui sont chacun des références dans leur domaine.

Chahi en trois mots

Ses conseils de pro : «Il vaut mieux bidouiller un peu chez soi avant d'aller voir un éditeur ou un développeur, un book entre les mains. Ensuite, je pense qu'il faut montrer qu'on peut être polyvalent, savoir faire du game design comme savoir programmer. Si l'on vient seul avec un concept de jeu précis, l'éditeur risque de se montrer méfiant. Entrer dans une équipe afin de soumettre ses idées par la suite et tenter de les imposer me semble être le meilleur moyen pour être concepteur de jeu vidéo à l'heure actuelle.»

Le jeu qu'il aurait aimé développer : «Boulder Dash est un jeu exceptionnel. Sans être révolutionnaire, Boulder Dash est le type de soft au concept parfait : les règles qui le régissent sont simples, il faut réfléchir et agir tout à la fois.»

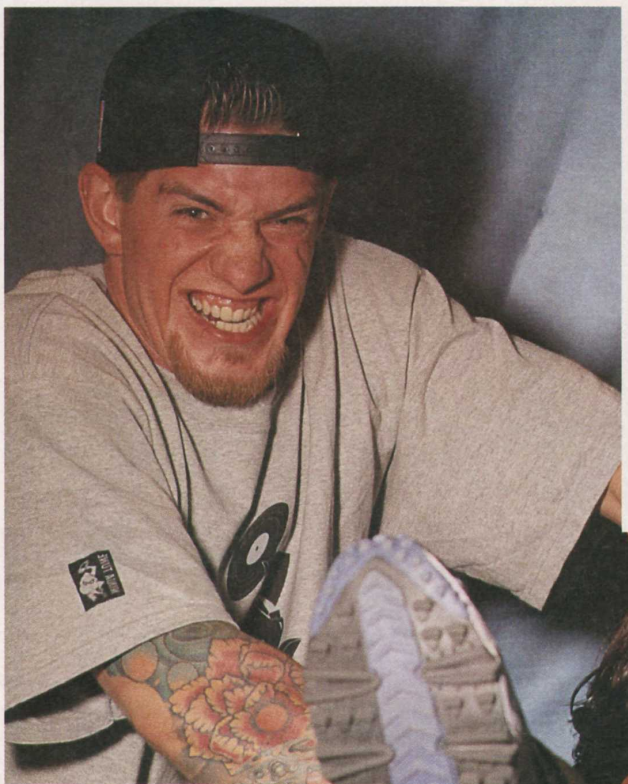
Sa philosophie de vie : «Quelque chose d'inconscient qui est présent mais pas défini.»

C'est pas du cinoche !

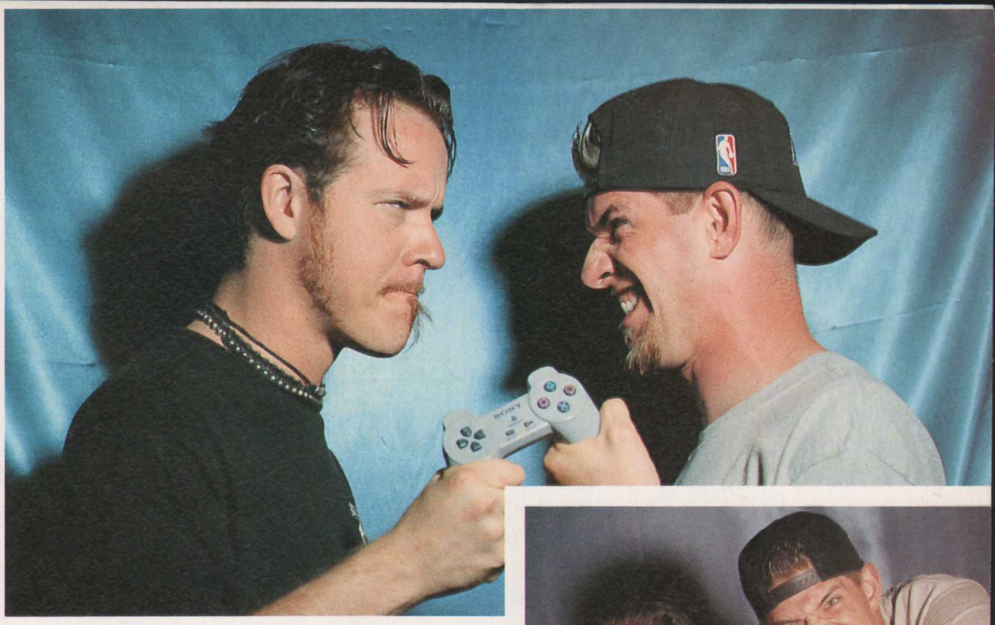
La rumeur va persistante : il se pourrait qu'un film entièrement réalisé en images de synthèse - à l'instar de Toy Story - adapté de HoD voit le jour. Quand ? Aucune date n'a été avancée. «Lorsque Spielberg était venu nous solliciter, confie Eric, son désir était que nous concevions le film nous-mêmes. Jamais il n'a été question qu'il s'implique dans le projet. La réalisation aurait été nôtre... Mais nous avons préféré terminer le jeu.» To be continued...

Fear Fac

Fear Factory est un groupe de trash expérimental. «Obsolete» qui sort chez Roadrunner est leur troisième album. FF a aussi réalisé la musique d'un jeu très attendu : Messiah. Mais également de NFL Extreme et de Carmageddon. Entre deux tournées, les quatre musicos ne renoncent jamais à se mettre une tannée sur leurs jeux de bastons préférés. C'est ainsi que nous les avons coincés, Burton (brameur) et Christian (basseux) chez l'éditeur en ayant amené avec nous une PlayStation...

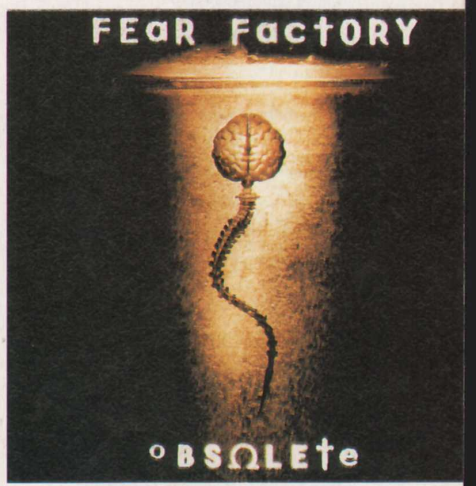


tory



"En fait notre rêve serait de faire un jeu Fear Factory"

INTERVIEW PAR BOB ROBERTS
PHOTOS PAR PATRICK SORDOILLET



PlayStation Magazine : Vous semblez apprécier Tekken 3, connaissez-vous tous les personnages ?

PBurton : Oui. Et lorsque nous partons en tournée, on n'oublie jamais notre memory card, c'est primordial.

Christian : On a joué à Tekken 3 encore hier soir et même d'ailleurs quelques temps avant sa sortie puisque Raymond, notre batteur, l'avait rapporté du Japon. Alors comme on a une console avec un chip japonais... On ira à Tokyo prochainement, pour faire notre marché.

P. M. : A quels jeux jouez-vous d'habitude ?

PB. : A Tekken principalement, on adore aussi Soulblade et Tomb Raider I et II. J'aime beaucoup les jeux d'aventure et de bastons. J'ai d'ailleurs fini Tomb Raider II avec l'aide d'une memory card garnie de sauvegardes.

P. M. : Il y a des jeux dont vous attendez la sortie ?

PB. : J'attends Tomb Raider III avec une Lara Croft nue et une plus grosse poitrine, de taille triple D (ce qui doit correspondre à un bon 140).

P. M. : Tomb Raider, le film, vous y croyez ?

PC. : Cela dépend de l'actrice.

P. M. : On parle de Sandra Bullock ou d'Elizabeth Hurley.

PB. : Sandra Bullock dans le film ? Non, elle doit être athlétique, plutôt Elizabeth Hurley dans ce cas, si j'ai le choix (rires).

P. M. : Jouez-vous beaucoup lors de vos tournées ? Dans le bus, entre les concerts ?

PC. : Oh mon dieu, on ne fait que ça ! Notre batteur rapporte à chaque tournée un gros sac de voyage, du style sac de sport, qu'il bourre de pochettes contenant chacune une trentaine de CD. Avec ça, on peut transformer la partie habitable du bus en salle d'arcade en un rien de temps.

P. M. : Comment en êtes-vous venus à composer de la musique pour des jeux vidéo ?

PB. : C'est encore Raymond (N.D.A. : décidément !) qui connaît énormément de personnes dans l'industrie du jeu vidéo. Il ne rate aucune convention et, dernièrement, il a fait le vol de Los Angeles pour Atlanta (la convention se terminait le jour de l'interview, Raymond a donc loupé la tournée de promo rien que pour assister à l'E3).

P. M. : Outre la gloire, pensez-vous que cela peut apporter quelque chose au groupe ?

PB. : En plus du fun, c'est aussi un bon moyen de toucher un nouveau public, une nouvelle audience. Il y a aussi le fait que d'habitude, les compagnies de jeux vidéo n'ont pas le temps de s'occuper de la musique pendant la conception : un thème musical est ce qui vient généralement en dernier, devenant une chose qu'on colle, qu'on rajoute par dessus. Habituellement, dans les jeux vidéo, on utilise un titre existant déjà sur un album. Mais cette fois, nous avons pu les écrire spécialement pour le jeu et c'est surtout pour cela que nous avons saisi l'opportunité de le faire.

P. M. : Etiez-vous excités à l'idée de bosser avec l'équipe de Shiny et de David Perry ? Connaissiez-vous ses précédents titres ?.

(Burton terrasse son collègue et pousse un cri de victoire tiré de Mortal Kombat)

PB. : Eh bien, en fait, MDK est un jeu très rapide, peut-être trop, sinon j'aime bien Earth Worm Jim. Mais en fait nous recherchions quelque chose qui ait un rapport plus direct avec notre musique. Raymond est allé voir les types de Shiny et s'est présenté comme étant de Fear Factory, les développeurs ont écouté nos albums et ont trouvé que nous collions parfaitement avec le jeu. L'idée pour nous était de collaborer sur un titre avec lequel notre musique serait en parfaite symbiose, au même titre que les artistes présents sur WipEout qui est pour nous un modèle du genre. Quant à Messiah, nous avons pu voir ce que le jeu donnait à l'heure actuelle : son univers est très proche de Fear Factory avec les possessions de personnages, l'ambiance et ce genre de chose.

P. M. : A ce propos, est-ce que vous trouvez que le trash est plus approprié pour les jeux vidéo que la musique techno ?

PB. : Non, toute musique dotée d'une certaine dose d'énergie fait l'affaire, pour ce qui est des jeux de combats, de courses et de shoots. Mais, bien sûr, si tu passes la musique symphonique de Titanic derrière Tekken 3, ça ne risque pas d'aller.

P. M. : Votre dernier album, Obsolete, parle beaucoup des rapports entre les humains et les machines. Est-ce que vous vous sentez proches d'artistes comme H.G. Giger ou d'autres gars qui tripent biomechanique ?

PC. : Je trouve que ses œuvres sont excellentes mais il demeure encore très organique. Il a une vision du futur bien à lui et son travail peut être une bonne source d'inspiration. Nous adhérons à sa vision de l'avenir.

P. M. : Et quand aux écrivains et réalisateurs du mouvement Cyber/horreur/fantastique ?

PB. : Oh, j'adore. Gibson, bien sûr, et Bruce Sterling. Côté films, nous sommes des grands fans de John Carpenter.

P. M. : Saviez-vous que John Carpenter venait lui aussi de signer la musique d'un jeu (NDA : Sentinel Returns) ?

PC. : Cool, j'adore la musique de Halloween et de New York 1997, ce sont de grands morceaux de bravoure au clavier. Carpenter est notre réalisateur préféré car il traite le surnaturel d'une façon très légère et possède un vrai style. Le premier Halloween est un vrai film comique ainsi que Jack Burton.

P. M. : Que pensez-vous de l'industrie du jeu vidéo ?

PB. : Le jeu vidéo devient un gros business et c'est sans doute l'une des grosses industries du futur. Les jeux évoluent sans cesse, apportant et utilisant de nouvelles technologies, et comme Fear Factory, ils parlent sans cesse de l'avenir et cela colle parfaitement. Mais en fait notre rêve serait de faire un jeu Fear Factory.

Les démos à la plage

Les vacances arrivent et, une fois de plus, vous allez vous sentir obligé(e) pendant deux mois de perdre votre temps dans des endroits de rêve, entouré(e) par de superbes créatures du sexe opposé, à manger des trucs délicieux et à passer des moments inoubliables. Heureusement pour ceux qui ne pourront jouir d'un tel été, le CD de PlayStation Magazine est là pour vous empêcher de sombrer dans la déprime et vous propose de continuer à profiter de votre bel engin gris et rectangulaire avec ses 12 démos. On n'échappe pas à la PlayStation...

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation ™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation ™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation ™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation ™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation ™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

COLIN MCRAE RALLY

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : SIMULATION DE RALLYE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 2 CIRCUITS

Lorsque le jeu débute, vous vous trouvez face à un tableau qui vous propose d'effectuer les réglages de votre voiture. Sensibilité, tenue de route, freinage, vous pourrez configurer tout ou presque. Le menu des réparations, par contre, n'est pas accessible dans cette version de démonstration. Une fois vos réglages faits, vous commencez avec le premier des deux circuits disponibles, sans aucune contrainte de temps. Une fois le parcours achevé, le jeu quittera et vous reviendrez à l'écran des menus. Sélectionnez alors à nouveau «Colin McRae» pour essayer le second circuit. Attention, il faut finir absolument le premier circuit et revenir au menu pour pouvoir essayer le second !

- ⊗ ..... Accélération
- □ ..... Frein
- ○ ..... Frein à main
- △ ..... Changement de vue

CIRCUIT BREAKERS

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : COURSE FANTAISISTE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS, 1 CIRCUIT DISPONIBLE SUR 64

Vous allez devoir lutter pour parvenir à rester sur la piste sans en tomber tout en étant le premier de la course. Le jeu débute après le choix de la langue qui se valide à l'aide du bouton croix. Avec ce même bouton, vous devez déplacer votre voiture jusqu'à la case qui correspond au véhicule que vous voulez utiliser. Une fois le choix terminé, pressez sur select pour démarrer. Si vous jouez seul, vous serez sur un terrain de glace contre des concurrents dirigés par l'ordinateur, alors que dans le cas du jeu à deux, vous êtes sur un circuit désertique. Seul, le but est simple : arriver premier. A deux, il faut marquer le plus de points, en faisant tomber l'adversaire ou en l'obligeant à sortir de l'écran.

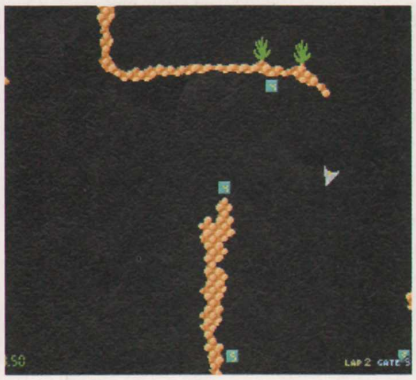
- ⊗ ..... Accélération
- △ ○ ..... Frein
- R1 ..... Utiliser les armes

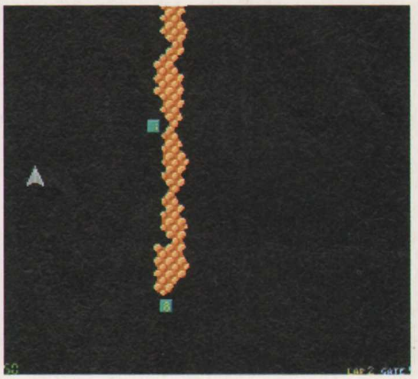
GRAVITATION

EDITEUR : SONY .C.E.
GENRE : SHOOT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE NET YAROZE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR 9 CIRCUITS

Un soft très étrange à la maniabilité surprenante. L'objectif est d'éviter de vous cogner dans les murs en gérant habilement l'élan de votre vaisseau extrêmement soumis à la gravité. On peut jouer seul dans un jeu stupide et peu passionnant qui se résume à tourner en rond en suivant un parcours idiot, ou bien jouer à deux, l'un contre l'autre, dans une guerre sans merci, ce qui est déjà beaucoup plus passionnant.

- ..... Accélération
- ..... Tir





THEME HOSPITAL

EDITEUR : BULLFROG
GENRE : GESTION D'HÔPITAL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UNE DURÉE D'UN AN (TEMPS FICTIF)

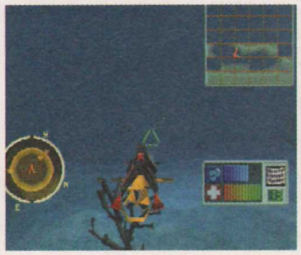
Même s'il vous paraît complexe, ne vous inquiétez pas, le jeu se charge de vous prendre en main, il suffit de lire ce qu'on vous indique. Il vous faut soigner 20 malades en 1 an. Au départ, les menus comporteront des indications en sur-impression rouge pour vous permettre de savoir que choisir et quelles actions remplir afin de parvenir à construire votre hôpital sur des bases solides. Dites 33...

- ..... Création de salle
- ..... Validation

TREASURES OF THE DEEP

EDITEUR : NAMCO
GENRE : EXPLORATION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR 1 MISSION DISPONIBLE

Vous allez devoir remplir une mission facile : retrouver la croix du Vatican engloutie. Le jeu étant compatible avec le Dual Shock, vous allez pouvoir vous diriger à l'aide du contrôleur analogique. Avec le bouton rond, vous envoyez des projectiles. Grâce à la carte située en haut à droite de l'écran, vous pourrez vous repérer et savoir très précisément où vous vous trouvez. Les indicateurs de santé et d'oxygène en bas à droite sont les signes avant-coureurs de votre décès sous-marin s'ils se mettent à se vider dangereusement. Bonne chasse...



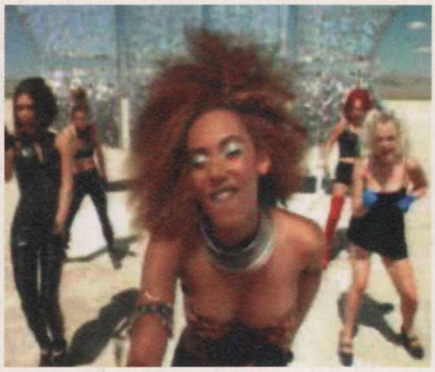
- ..... Accélération
- ..... Attaque
- ..... Filet
- Start ..... Changement de vue

ASTUCES
CODES INÉDITS
3615 CHEAT
2,23 F/MN
SOLUTIONS COMPLÈTES

SPICE WORLD

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : MIXAGE ET DANSE
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE NON JOUABLE DE 1 MINUTE

Dans cette vidéo, vous pourrez faire connaissance avec le jeu mettant en scène les petites danseuses les plus sexy d'Angleterre. Le film vous montre de manière rythmée et avenante ce gestionnaire de chorégraphies pour les 5 filles qui ne sont plus que 4. Ben oui, vous n'étiez pas au courant ? Ben, en fait Geri la rousse a décidé de quitter ce groupe générateur de pognon pour aller vivre sa vie en Turquie et élever des chèvres.



HEART OF DARKNESS

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE NON JOUABLE DE 1 MINUTE ENVIRON

La vidéo vous présente en grand nombre les diverses scènes cinématiques ainsi que quelques passages de jeu proprement dit. Suivez les aventures d'Andy dans le Monde des Ténèbres à la recherche de son chien, kidnappé par les créatures de l'ombre.

MEDIEVIL

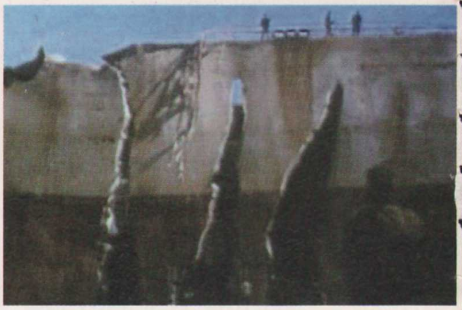
EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION/AVENTURE
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE NON JOUABLE DE 2 MINUTES ENVIRON

Une très longue et très alléchante présentation de MediEvil, l'un des prochains gros jeux de la PlayStation, à n'en pas douter. Mêlant, tel un clip, les scènes cinématiques et des séquences de jeu, ce petit «trailer» de presque 3 minutes vous donnera envie de plonger un peu plus dans le monde des zombis et autres fantômes. L'occasion d'en savoir plus sur ce titre lire le Making Of dans ce numéro !

GODZILLA

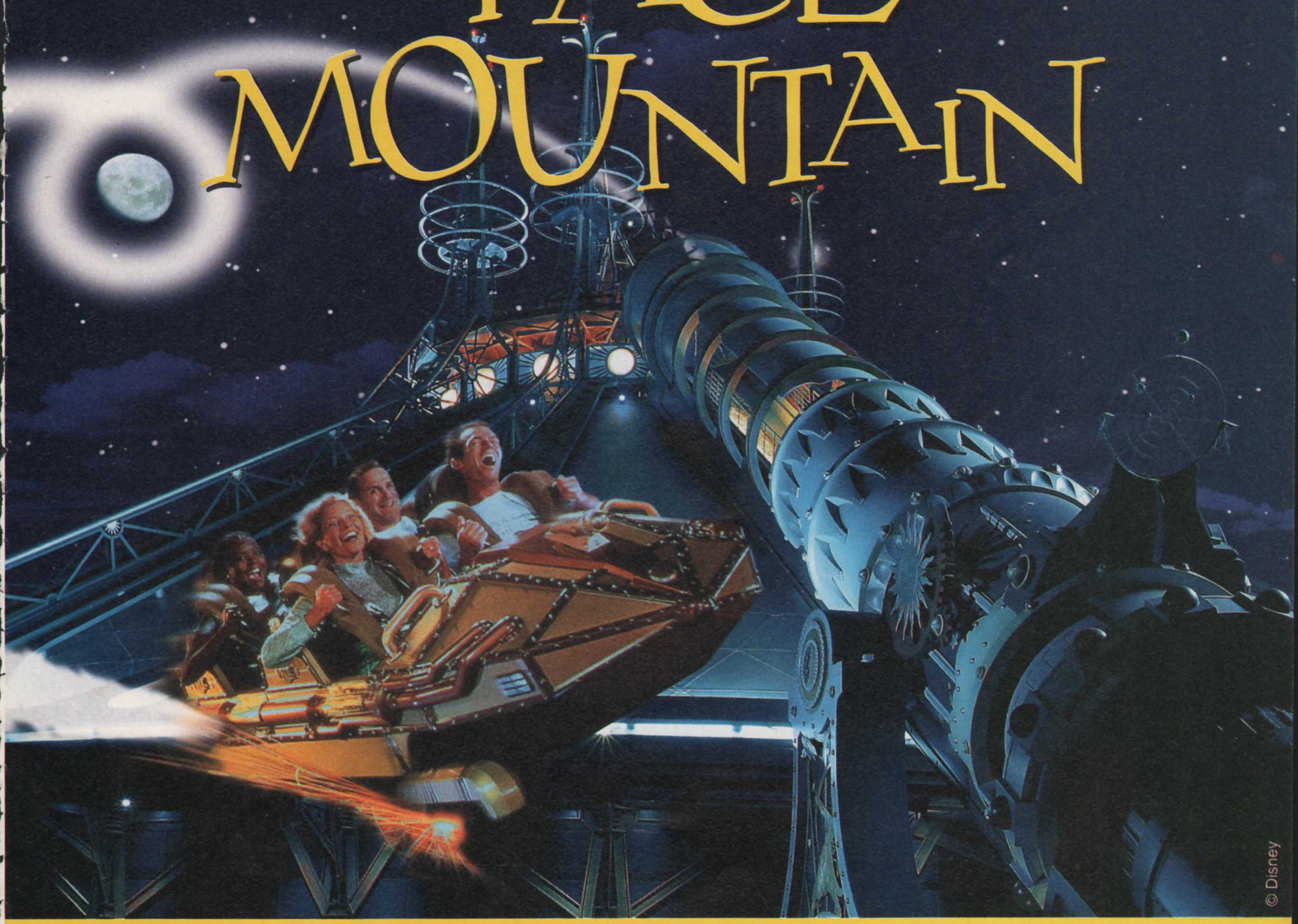
PROGRAMME : UNE BANDE ANNONCE DU PROCHAIN GROS FILM DE EMERICH

Cette bande annonce est en fait une compilation de deux trailers différents que vous aurez peut-être déjà vus au cinéma. Godzilla, tout le monde le connaît, ce monstre géant cultissime et japonais, mais beaucoup n'en connaissent pas encore le remake. Ce sera chose faite en septembre, date de sortie du film chez nous.



GAGNEZ DES PASSEPORTS...

ET ENVOLEZ-VOUS DANS SPACE MOUNTAIN



© Disney

SUR LE 3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation

1,29F/MN

Disneyland® PARIS

Rien que d'y penser, ça fait rêver

3615 PSNEWS : ASTUCES & SOLUCES 24H/24

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93) NOUVEAU
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C.cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C.cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76) NOUVEAU
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

SCORE-GAMES FETE LE SPORT!

PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS "COUPE DU MONDE 98"
(VOIR CATALOGUE DE JUIN)

DREAMS TO REALITY — PSX — 319F

POINT BLANK — PSX — 269F

SENTINEL RETURNS — PSX — NEW

RESIDENT EVIL II — PSX — 339F

COLIN MAC RAE RALLY — PSX — 369F

ALUNDRA — PSX — 329F

XENOCRACY — PSX — NEW

GRAN TURISMO — PSX — 369F

VIGILANTE 8 — PSX — 369F

MEN IN BLACK — PSX — 349F

DEAD OR ALIVE — PSX — 349F

HERAT OF DARKNESS — PSX — 349F

COUPE DU MONDE — PSX — 369F

KLONOA — PSX — 349F

EVERY BODY'S GOLF — PSX — 299F

ROAD RASH — PSX — 349F

INT. RALLY CHAMP. — PSX — 349F

BOMBERMAN WORLD — PSX — 299F

GHOST IN THE SHELL — PSX — 319F

SPICE WORLD — PSX — 169F

CIRCUIT BREAKER'S — PSX — 339F

WORLD LEAGUE S. — PSX — 339F

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL & TELEPHONE

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE 128 P.

EXCLUSIVEMENT PAR MINITEL OU 08 36 685 686

GAGNEZ **24** NINTENDO 64
ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

RECONNAISSEZ L'ACTEUR QUI A ENREGISTRE LE 36 68
ET GAGNEZ DES MILLIERS DE BONS D'ACHAT EN REPONDANT SUR LE SERVICE

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PHOTOS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

OFFRE ACCESSOIRES CONSOLE

PLAYSTATION

~~990F~~ NEUVE

OCCASION 790F

+80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

199F

MANETTE DUAL SHOCK VIBRANTE

REF. 20029

169F

MANETTE POWER PAD VIBRANTE

REF. 20897

199F

MULTI PLAYER ADAPTATEUR

REF. 20889

199F

MANETTE DUAL FORCE MAD CATZ

REF. 20800

199F

MANETTE RESIDENT EVIL

REF. 20337

249F

CARTE MEMOIRE 240 BLOCKS

REF. 15919

129F

CARTE MEMOIRE COULEUR & TRANSPARENTES

REF. 19425

449F

VOLANT MAD CATZ

REF. 18251

NOUVEAU! LES FIGURINES RESIDENT EVIL!

99F 99F 99F 99F 99F

GAGNEZ

DE 10 A 30F SUPPLEMENTAIRE

EN REVENDANT OU ECHANGEANT VOS

JEUX VIDEO

ACHETES CHEZ

SCORE GAMES MULTIMEDIA

(SUR PRESENTATION DU TICKET DE CAISSE)

EXEMPLE :

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F DE BONUS

UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = + 20F DE BONUS

UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = + 30F DE BONUS

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 PLAYSTATION MAG JUILLET 98

Court métrage

Un conseil pour l'été. N'ayant pu recevoir les versions des jeux Batman et Robin ainsi que Supercross'98, nous vous invitons à attendre le mois de septembre avant de vos précipiter. Nous aurons sans doute d'ici là réussi à récupérer des versions finales du jeu... probablement en magasin. Alors prudence et ne vous pressez pas. La suite en septembre, probablement dans nos courts-métrages.

Circuit Breakers

Pas grand-chose de neuf au pays des courses de majorettes. Ce sous-Micro Machine, bien que bénéficiant d'une réalisation 3D acceptable, ne parvient pas tout à fait à véhiculer la même bonne humeur que le titre de Codemasters qui plus d'un an et demi après sa sortie demeure encore solidement juché sur la première marche du podium des productions multi-joueurs de la PlayStation. Une petite repompe sans imagination de Micro Machine V3 à laquelle il manque l'essentiel à savoir la fantaisie et la pêche de son aîné. Notez au passage que le jeu de Codemasters fait partie depuis belle lurette de le gamme Platinum (169 frs !), une raison supplémentaire pour ne pas acheter Circuit Breakers.

3/10

EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBLE EN JUILLET

Kick off World

Ce n'est certainement pas la multitude de modes de jeu, les nombreuses équipes de club, ni la présence nostalgique de la version originale de Kick Off d'ailleurs qui vont nous faire oublier les multiples faiblesses de cette simulation de football minimaliste. Si Anco a révolutionné le genre dans les années 80, il faut reconnaître que son dernier titre a plus d'un train de retard sur les productions d'Electronic Arts tant du point de vue de la réalisation que celui du gameplay. Les matchs sont mollassons, l'intelligence artificielle ne suit pas et les possibilités tactiques sont réduites à leur plus simple expression. Inutile de vous préciser vers quel éditeur vous tourner si vous souhaitez acheter une simulation de ballon rond.

EDITEUR : ANCO
DISPONIBLE EN JUILLET
3/10

Frenzy

Frenzy est un jeu rigolo. On pilote un petit avion, on tire sur des tas d'ennemis, on ramasse des bonus, on récupère différentes armes... Le tout étant accompagné d'une musique de fête foraine entraînante, on pourrait presque se laisser aller à apprécier cette ambiance bon enfant qui sent bon la barbe à papa et les pommes d'amour... à condition d'avoir dans les six ans. Passé cet âge, Frenzy se révèle vite insupportable, répétitif, gavant. Le jeu est sans grand intérêt et la débauche d'explosions et de couleurs qui illuminent l'écran n'est pas suffisante pour nous motiver bien longtemps. Un jeu qu'on pourrait résumer en un mot : bôf...

EDITEUR : SCI
DISPONIBLE EN JUILLET
2/10

PLAYSTATION Magazine

chaque mois dans votre boîte aux lettres

Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite en vous abonnant

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

PS115

Oui, je profite de votre offre pour :

1☐ 1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 Numéros gratuits !

2☐ 6 mois (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 Numéro gratuit !

Voici mes coordonnées :

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ **19**☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

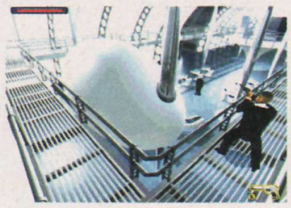
☐ **Chèque**

☐ **Carte bancaire n°** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.



Men in Black

Adaptation honteuse du film (entrons dans le vif du sujet), MIB sur PlayStation est un jeu d'aventure/action qui vous voit diriger l'officier James Edwards (Will Smith), dans un premier temps (les collègues suivent). Pourchassant méchants humains et extra-terrestres, vous tombez sur l'agent K qui formate votre mémoire et vous engage au sein de l'agence. Le jeu se résume à la résolution d'énigmes minables, à des combats au corps à corps stressants (coups de poings et de pied super raides) et à des fusillades pas excitantes pour deux sous (avec une notable difficulté à viser). Sorti du fait que le jeu s'inspire du film et peut, de ce fait, en attirer certains, il faut bien avouer que sa médiocrité est affligeante. A éviter.

2/10

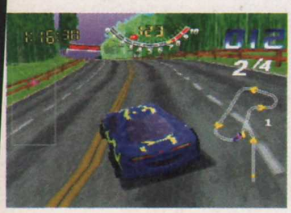
EDITEUR : GREMLIN
DÉJA DISPONIBLE

Xenocracy the Ultimate Solar War

Les bonnes idées, ce n'est pas ce qui manque dans Xenocracy. Malheureusement, comme c'est souvent le cas ces derniers temps avec les concepts originaux, ce mix de stratégie et de combats spatiaux ne tient pas toutes ses promesses. La partie gestion militaire est relativement réduite (choix de l'armement, des copilotes et financement de la R&D), l'habillage général du titre de Grolier Interactive manque singulièrement de vie malgré la présence de quelques timides vidéos et les phases de shoot, insipides, sont à des années lumière d'égaler celle de Colony Wars ou de G-Police. Restent les banques de données géo-politiques concernant les planètes du système solaire, beaucoup de texte quoi. Un titre qui a oublié d'être fini.

2/10

EDITEUR : GROLIER INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUILLET



San Francisco Rush

Techniquement en dessous de tout, ce titre, à peine digne des premières productions du genre, n'a décidément pas grand-chose à faire dans le catalogue de la console. Les circuits, bien qu'en nombre satisfaisant, sont d'une laideur innommable et la conduite plus que fantaisiste procure des sensations franchement désagréables. Pour un jeu purement arcade, ça la fout mal. Mais bon, connaissant le réputation et le talent de l'éditeur, finalement ça n'a rien de vraiment étonnant. Bah, pas grave. San Francisco Rush, c'est au moins une raison supplémentaire de se précipiter sur Gran Turismo ou Colin McRae Rally. Allez, zou ! Direction la casse !

1/10

EDITEUR : MIDWAY
DISPONIBLE EN JUILLET

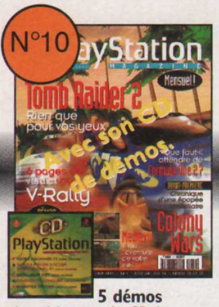
Extreme Snowboarding Phat Air

Cherchez l'erreur. Une simulation de snowboard en plein été ! Y en a vraiment qui ne doute de rien. Quoiqu'il en soit ce n'est certainement pas Extreme Snowboarding qui réconciliera les joueurs avec le genre : les sensations de glisse sont une fois encore absentes et l'interface des commandes particulièrement lourde et inconfortable transforme l'exécution des rotations et des grabs en un véritable chemin de croix pour les doigts. Même le très médiocre Cool Boarders 2 s'en sortait mieux de ce côté-là, pourtant c'était loin d'être un modèle d'ergonomie ! Un lancement raté pour un jeu qui ne l'est pas moins finalement.

3/10

EDITEUR : PONY CANYON
DISPONIBLE EN JUILLET

Up-gradez votre collection



5 démos jouables sur le CD !
Micro machines V3, Adidas Power Soccer international 97, Excalibur 2555 AD, Command & Conquer, Monster Trucks.
Makings of : Tomb Raider II, MediEvil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

4 démos sur le CD :
Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Vincent Cassel, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet Strike...

5 démos sur le CD :
Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Makings of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...

5 démos sur le CD :
The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

7 démos sur le CD :
Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathtrap Dungeon (non jouable).
Makings of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PLayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

7 démos sur le CD :
G-Police, Overboard ! (2 joueurs), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter.
Makings Of : Gran Turismo, One.
Castings : MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
Travelling : Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98, Jersey Devil...
Gros Plan : Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
Versions Longues : Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard !, Nightmare Creatures...

Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7 et 8 ainsi que les trois Hors Série sont déjà épuisés.

6 démos jouables sur le CD : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Makings Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.

7 démos sur le CD :
Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
Makings of : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
Castings : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
Travellings : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
Gros Plan : Afro Jazz.
Versions Longues : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

6 démos sur le CD :
Bloody Roar (jouable), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (Yaroze jouable).
Makings of : Newman Hass, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
Castings : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, Need For Speed 3...
Travellings : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak 98'...
Gros Plan : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
Versions Longues : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Tourning Car, Spécial Bushido Blade...

7 démos sur le CD :
Gran Turismo (non jouable), Gex-Enter the Gecko (jouable), Rascal (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Kula World (non jouable), Crime Killer (jouable), M6 Turbo Racing (jouable).
Makings of : Dossier la Planète Foot avec un reportage sur toutes les prévisions, O.D.T., Legend : Sword & Blood...
Castings : Metal Gear Solid Snake, Batman & Robin, Forsaken, Bushido Blade 2...
Travellings : Resident Evil 2, Need for Speed 3, Dark Omen, Diablo, Neewman Haas ...
Gros Plan : Fonky Family
Versions Longues : Pitfall, Gex, MDK, Skullmonkeys, Steel Reign, Mass Destruction

6 démos sur le CD :
Newman Haas Racing (jouable), Kula World (jouable), Forsaken (jouable), Dead Ball Zone (jouable), The Incredible Coneman (jouable), Terra Incognita (jouable).
Makings of : L'Exode d'Abe, dossier Crystal Dynamics, X-Files, Planète Foot...
Castings : Heart of Darkness, Total NBA 98, Dead or Alive, Road Rash 3D...
Travellings : Gran Turismo, Forsaken, Lucky Luke...
Gros Plan : Useless
En coulisses : Elysée Ade
Versions Longues : NHL Powerplay'98, Auto Destruct, Indy 500, Pitfall 3D...

7 démos jouables sur le CD :
Gran Turismo, Resident Evil 2, Time Shock, Cardinal Syn, Klonoa, Dead or Alive, Rocks and gems.
Makings of : Heart of Darkness, Spyro the Dragon, Mission Tesla...
Castings : Bio F.R.E.A.K.S. Pet in TV, Depth, Domino, Extreme Snowboarding, Ex Machina...
Travellings : Coupe du Monde 98, Road Rash 3D, Alundra, Total NBA 98, Klonoa...
Gros Plan : Thierry Gaertner, DJ Gilb'R.
Versions Longues : Moto Racer, Motorhead, Need for Speed 3, Reboot, Armored Core...

Faites vite ! Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :
• Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de .....

RANGEZ VOS MAGAZINES :
• Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de .....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville .....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE - SERVICE VPC - BP ...

Jeux vidéo et simulateurs interactifs

McDonald's

LA TETE DANS LES NUAGES

CENTRE DE LOISIRS

VIDEO FUTUR

PROCHAINEMENT À LYON

1000 m² d'espace loisirs - Été 98

Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"

(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volontés, adresses...)

08 36 68 20 25 (2,23F/mn)

www.ltdn.com

NRJ Joypad JANSPORT TOMB RAIDER II PEPSI PlayStation MCM

Petites annonces

Achat

Département 2
Achète PlayStation 700 Frs, toutes les nouveautés 120 Frs maxi, frais de port inclus. Tel au 03 23 73 19 99.

Département 3
Achète Need for Speed 3, Theme Hospital, Alerte Rouge, Dark Omen à 200 Frs l'un. Tel à Julien au 04 70 43 95 57 après 18h.

Département 16
Achète Smash Court Tennis ou échange. Tel au 05 45 91 47 99.

Département 21
Achète guide de stratégie de Wild Arms (au prix du neuf). Tel à Eric au 03 80 46 09 91.

Département 28
Achète GTA 200 Frs, Porsche Challenge 100 Frs, Road Rash 3D 200 Frs. Vends V-Rally 200 Frs. Tel à Pierre au 02 37 42 32 11 à 19h.

Département 31
Achète PlayStation Magazine Hors-Série n°2 ou recherche trucs et astuces pour Syndicate Wars. Tel à Mathieu au 05 61 78 14 38.

Département 34
Achète Gran Turismo à moins de 250 Frs ou contre Tomb Raider I et II ou Ridge Racer Revolution. Tel à David au 04 67 70 31 36 de 18h à 21h.

Département 35
Achète tous jeux PlayStation : Resident Evil I et II, Abe, Soul Blade, TOCA... à moins de 250 Frs. Tel à Charles au 02 99 74 45 83 de 18h à 20h.

Département 50
Achète Lucky Luke 185 Frs, Croc 175 Frs, Tomb Raider Platinium 105 Frs, Ace Combat Platinum 100 Frs, WipEout 2097 Platinium 85 Frs, Pitfall 200 Frs. Tel au 03 27 41 28 07 après 17h.

Département 63
Achète PlayStation Magazine n°1 pour 25 Frs. Thomas Enjelvin 158 rue Abbé Prévost 63100 Clermont Ferrand ou tel au 04 73 36 41 96 après 19h.

Département 67
Achète Vigilante 8, Heart of Darkness, Colin McRae. Vends Croc 200 Frs. Tel à Hervé le matin au 03 88 69 08 09 et l'après-midi au 03 88 96 15 91.

Département 68
Achète Dragon Ball Z Legend. Tel au 03 89 27 47 10.

Département 77
Achète GT pour 170 Frs, et beaux jeux : Fifa 98, Snow Racers 98, GT, Rapid Racers pour 290 Frs. Tel au 01 64 32 81 87.

Département 83
Achète Colony Wars, Alerte Rouge, Fifa 98, Les Chevaliers de Baphomet 2. Faire offre à Ludovic au 04 94 31 87 38 après 18h.

Contact

Département 1
Echange Crash Bandicoot + Worms contre Cool Boarders. Tel à Julien au 04 74 75 07 83.

Département 1
Echange Croc, Hercule, Bushido Blade, Spider, Baphomet 2, Formula One, V-Rally, Crash 2, NFS, Abel, Command and Conquer, Pandemonium 1 et 2, cherche Lucky Luke, Resident Evil 2, MIB, GT, Fifa 98, Riven, Monopoly, Versailles, Theme Hospital, Risk, Nagano, Gex 3D, Tetris. Tel au 04 79 81 11 47.

Département 2
Echange LBA, Crash Bandicoot, International Superstars Soccer. Faire offre au 03 23 57 47 17 entre 18h et 21h.

Département 31
Echange Rayman + 4 CD démos (Explosive Racing, Cool Boarders 2, Forsaken, Newman Haas) + 10 autres démos contre Final Doom. Tel à Bastien au 05 61 79 37 58 après 17h.

Département 33
Echange Destruction Derby contre Die Hard Trilogy et ISS Pro contre Total NBA 97 ou Jonah Lomu Rugby. Tel à Fabien au 05 56 62 19 32.

Département 45
Echange ou vends les Chevaliers de Baphomet 100 Frs contre Tomb Raider, Abe, Tekken 2. Tel à Anthony au 02 38 39 17 42 après 18h.

Département 60
Echange Transport Tycoon contre Theme Hospital. Tel au 03 44 50 38 01 après 18h.

Département 63
Echange Tomb Raider II contre Batman et Robin ou Dragon Ball Z, Densetsu, Pandemonium 2. Tel à Clément au 04 73 81 01 17 après 20h.

Département 64
Echange LBA contre Tomb Raider I, Raiden Project contre Need for Speed 1. Tel à Ludovic au 05 59 69 45 56 après 20h.

Département 76
Recherche Bubble Bobble. Tel au 05 45 80 88 90 aux heures de repas.

Département 76
Echange MK3 contre jeux ou MK3 + 300 Frs contre Time Crisis ou autres jeux récents. Tel au 02 35 96 44 98.

Département 81
Echange Pandemonium 2 contre Warcraft 2. Tel au 05 63 54 91 24 après 18h.

Département 92
Recherche jeux sur PlayStation. Envoyez vos listes avec prix à Bouvet Thierry 7 rue du Parc de Fleury 92190 Meudon.

Vente

Département 5
Vends 2 manettes PlayStation 150 Frs, CD démos n°12/14/16 + Street Fighter X+, Newman Haas Racing, Explosive Racing, 6 CD offerts. Tel au 04 92 24 84 54 ou au 06 12 56 39 19.

Département 6
Vends Formula One : 130 Frs + codes, TOCA Touring Car + codes 200 Frs. Tel à Boris au 04 93 05 73 40 à partir de 18h.

Département 6
Vends Tekken 1 et 2 : 220 Frs, Ridge Racer 75 Frs, Ridge Racer Revolution 130 Frs, Rayman 150 Frs. Tel à Sébastien au 04 93 86 22 08 ou portable au 06 14 96 49 94.

Département 10
Vends Moto Racer, Soul Blade, Baphomet 2 : 250 Frs, Time Crisis + Gun 400 Frs. Tel à Pierre au 03 25 92 64 14 après 18h.

Département 13
Vends Tekken 2 : 230 Frs, Fifa 96 : 100 Frs, Power Serve 150 Frs, Assault Rigs 100 Frs, Ridge Racer 180 Frs, V-Rally 210 Frs, échange ou achète GTA. Tel au 06 01 39 71 44.

Département 14
Vends Soul Blade, Vandal Hearts 160 Frs, Pandemonium, Duke Nukem 3D 120 Frs. Tel à Thomas au 02 31 62 59 38 après 18h ou tatoo au 06 57 66 82 96 avant 21h.

Département 17
Vends Final Fantasy VII : 250 Frs, recherche Tetris Plus. Tel à Grégoire au 05 46 83 13 28.

Département 28
Vends jeu V-Rally 200 Frs. Tel à Laurent au 02 37 42 14 25 après 18h.

Département 29
Vends Moto Racer 200 Frs, Disruptor, Micro Machines V3, Po'Ed : 150 Frs l'un. Tel à David au 02 98 64 32 51 ou au 06 86 28 21 58.

Département 30
Vends PlayStation avec 3 jeux : Formula One 97, V-Rally, Fifa 98, 1 manette + 9 démos et magazines : 1700 Frs. Tel au 04 66 39 13 69 après 20h.

Département 31
Vends PlayStation + sac officiel, V-Rally, NBA Live 98, Die Hard Trilogy avec la carte mémoire et 2 manettes, 10 revues + 78 démos jouables, le tout pour 1350 Frs. Tel au 05 61 11 76 29.

Bulletin d'abonnement

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~
soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque banquaire ou postal ❑ mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ / _ _ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____
Date de naissance : _ _ / _ _ / _ _ Sexe : ❑ M ❑ F PS 105

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 44 89 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, ces informations sont susceptibles d'être communiquées à des organismes extérieurs.

annonces

Département 34
Vends Ridge Racer Revolution , Tomb Raider : 100 Frs, revues avec démos. Tel à David au 04 67 70 31 36 de 18h à 21h.

Département 35
Vends volant Mad Catz 200 et jeu V-Rally 100 Frs. Tel à Frédéric au 01 30 36 00 09.

Département 36
Vends Reloaded 100 Frs, Street Fighter X Alpha II 190 Frs, Star Gladiator 170 Frs, Total NBA 96 : 200 Frs et démo jouable PlayStation Mag : 35 Frs. Tel à Bébert au 02 54 22 94 14.

Département 37
Vends volant Mad Catz 300 Frs. Tel au 02 47 54 24 79 après 19h.

Département 37
Vends l'Odyssée d'Abe 150 Frs et Sim City 2000 : 150 Frs. Tel à Davy au 02 47 53 72 76 après 17h.

Département 37
Vends Tomb Raider II : 200 Frs, Alerte Rouge 200 Frs, FFVII : 220 Frs. Tel à Julien au 02 47 42 09 23.

Département 38
Vends Nightmare Creatures 180 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 180 Frs. Tel à Thierry au 04 76 87 57 81 ou au 04 76 89 73 81 le soir.

Département 38
Vends Tomb Raider II : 200 Frs et Coupe du Monde 98 : 300 Frs, Formula One 97 à 220 Frs et Bust A Move 2 à 100 Frs, frais de port inclus. Tel à Yannick au 04 76 09 21 74.

Département 42
Vends PlayStation Magazine n°21 : 30 Frs, Soulblade 200 Frs, WipEout 2097 : 150 Frs, Fifa 96 : 50 Frs. Tel au 04 77 80 29 15 ou le week-end au 04 71 66 98 57.

Département 44
Vends Command and Conquer + 9 démos : 120 Frs, frais de port inclus. Tel au 02 40 34 24 59 avant 20h.

Département 52
Vends Die Hard Trilogy 150 Frs, Time Commando 100 Frs, Tomb Raider 150 Frs, Fighting Force 250 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs. Tel à Nicolas au 03 25 05 79 66 après 19h30.

Département 54
Vends Command and Conquer 100 Frs, Final Fantasy VII 200 Frs. Tel à Guillaume au 03 82 46 95 72 après 20h.

Département 56
Vends Pandemonium 130 Frs, Return Fire 130 Frs, Tobal n°1 140 Frs, Space Hulk 110 Frs, WipEout 2097 130 Frs, Ridge Racer 100 Frs, Dragon Ball Final Bout 170 Frs, le tout à 800 Frs. Tel à Hugo au 02 97 81 10 48.

Département 56
Vends V-Rally 200 Frs, NBA in the Zone 120 Frs, 1 manette PlayStation 100 Frs et échange Sim City contre Theme Hospital. Tel à Olivier au 02 97 75 15 02.

Département 57
Vends Moto Racer, Formula One 97, Resident Evil Director's Cut ou Final Fantasy VII contre Gran Turismo, Fifa 98, Duke Nukem 3D ou Dark Omen. Tel à Stéphane au 03 87 76 82 98 après 20h.

Département 58
Vends GTA 350 Frs à débattre, échange possible contre Gran Turismo. Tel au 03 86 38 36 20.

Département 59
Vends V-Rally 250 Frs ou échange contre Cool Boarder 2. Tel au 03 28 63 84 37.

Département 59
Vends Tomb Raider II, Final Fantasy VII : 200 Frs chacun, V-Rally 150 Frs. Tel au 03 80 98 77 59.

Département 59
Vends Tomb Raider à 130 Frs, Tomb Raider II : 230 Frs, Tekken II 110 Frs, Les Boucliers de Quetzacoalt 190 Frs, Soulblade 150 Frs, Rayman 130 Frs, Pandemonium II 230 Frs, Dragon Ball Final Bout 190 Frs. Tel à Laurent au 03 20 91 38 66.

Département 60
Vends Porsche Challenge 110 Frs, Joypad n°73 : 10 Frs, PlayStation n°5 à 19 avec CD démo de 10 à 25 Frs. Tel à Kevin au 03 44 59 03 12 après 18h.

Département 62
Vends Le Monde Perdu de 200 à 300 Frs. Tel au 03 21 41 55 25.

Département 62
Vends Disruptor 140 Frs, Tomb Raider II : 220 Frs, Croc 220 Frs. Tel à Aurélien au 03 21 92 85 14 tous les jours après 17h.

Département 63
Vends Boucliers de Quetzacoalt 175 Frs, Micro Machines V3 : 100 Frs. Tel à Fabien au 04 73 77 02 14.

Département 64
Vends Resident Evil 2 et Bushido Blade 2 : 50 Frs, Croc 180 Frs, Soviet Strike et Tobal 100 Frs, ou le tout pour 750 Frs. Tel à Sylvain au 05 59 27 14 64 entre 17h30 et 21h.

Département 66
Vends Final Fantasy II 250 Frs, Tomb Raider II 250 Frs, V-Rally 200 Frs, Star Gladiator 150 Frs, SuperSonic Racer : 150 Frs. Te au 04 68 53 17 69.

Département 66
Vends Tomb Raider II, Final Fantasy VII : 250 Frs, V-Rally 200 Frs, Super Sonics Racers, Star Gladiator 100 Frs. Tel au 04 68 53 17 69.

Département 67
Vends Tomb Raider II à 200 Frs, Command and Conquer à 80 Frs, Shadow Master à 80 Frs, Alien Trilgoy à 80 Frs. Tel à Alexis au 03 88 74 59 73 après 17h30.

Département 67
Vends Final Fantasy, Tomb Raider II, G-Police, Burning Road, Explosive Racing, WipEout, Rebel Assault II entre 150 et 250 Frs pièce. Tel à Eric au 03 88 97 46 95 après 19h.

Département 71
Vends Ace Combat 2 : 150 Frs ou échange contre Micro Machines V3, GTA, SoulBlade. Tel à Greg au 03 85 45 62 37 après 18h.

Département 72
Vends Oddworld 230 Frs, Crash Bandicoot 2 : 220 Frs. Tel au 02 43 24 33 72.

Département 75
Vends Final Fantasy VII : 250 Frs ou échange contre Resident Evil 2. Tel à Sébastien au 01 45 40 02 56 le week-end.

Département 75
Vends Tomb Raider II : 200 Frs, Tomb Raider 50 Frs, Need for Speed 2 : 150 Frs, Magic Carpet 50 Frs, Resident Evil 100 Frs, Tekken 2 et CD démo 120 Frs. Tel à François au 01 40 13 95 37.

Département 75
Vends PlayStation + 2 manettes + MC + Final Fantasy VII, Gran Turismo + 16 démos + 23 mags : 1000 Frs ou 800 Frs sans FFVII. Tel au 01 46 28 42 10 seulement les week-end.

Département 78
Vends Fifa 97 : 100 Frs, Crash Bandicoot 2 : 200 Frs. Tel au 01 39 69 21 91.

Département 80
Vends Alim interne pour Play 200 Frs, manette analogique + MC 180 Frs, Moto Racer et Formula One 97 : 180 Frs l'un, port compris. Tel à Philippe au 03 22 74 79 29 après 20h.

Département 80
Vends V-Rally, FFVII, Theme Hospital, Soulblade à 230 Frs pièce, Command and Conquer, Pandemonium 2, Porsche Challenge à 200 Frs pièce et Fifa 97 à 150 Frs. Tel à Jérome au 06 12 89 01 54 ou au 01 44 14 93 57.

Département 85
Vends Resident Evil Director's Cut 200 Frs, Tekken, Ridge Racer 150 Frs Pièce. Tel à Fabrice au 02 51 57 78 22 après 19h.

Département 91
Vends PlayStation Magazine n°15 à 20 avec leurs CD de démo : 25 Frs l'un ou échange contre volant Mad Catz. Tel au 01 60 81 98 40 entre 18h et 19h à Arnault.

Département 91
Vends Bloody Roar à 250 Frs, Need for Speed 3 : 250 Frs, volant Mad Catz et pédalier 250 Frs. Tel à Gary au 06 81 61 41 08.

Département 91
Vends PlayStation + une manette + 1 MC 50 Frs + Tomb Raider II : 200 Frs, l'Odyssée d'Abe : 200 Frs, sac DJ 50 Frs, PlayStation Mag du 10 au 21 avec CD démo à 20Frs l'un ou pour 1000 Frs le tout. Tel au 01 60 11 81 17.

Département 91
Vends NHL 98 : 270 Frs, Coupe du Monde 98 : 310 Frs neuf, frais de port inclus. Tel au 06 60 03 05 96.

Département 92
Vends Final Fantasy VII : 220 Frs, V-Rally 180 Frs, Sim City 2000 : 160 Frs, frais de port en plus. Tel à Tom au 01 46 66 11 63.

Département 92
Vends Crash Bandicoot + Pandemonium, Tomb Raider, Resident Evil 100 Frs, Micro Machines V3, Legacy of Kain, Tobal n°1 140 Frs, nbx mags avec démos. Tel à Cédric au 01 47 82 55 68.

Département 92
Vends Tomb Raider II : 250 Frs, Colony Wars 200 Frs, V-Rally 200 Frs, Total NBA 97 : 150 Frs, Street Fighter Ex Alpha Plus 200 Frs ou échange contre jeux récents. Tel à Yann au 01 47 84 67 35.

Département 93
Vends Alien Trilogy sans boîte 50 Frs, Time Crisis 200 Frs, Tomb Raider II : 100 Frs, 60 démos jouables 40 Frs. Tel à Kevin au 01 45 09 61 88.

Département 93
Vends PlayStation + 2 manettes + une MC : 500 Frs, Gran Turismo 250 Frs, Cool Boarders 2 : 250 Frs ou le tout 1000 Frs. Tel à Stéphane au 01 42 87 81 93.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition.

Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°23 en kiosque en septembre prochain. Rendez-vous en septembre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°23

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Numéro spécial double été

224 pages et 2 CD-ROM !

Un grand jeu gratuit : GT Racing 97

En exclusivité : les démos de F-15 et SCARS + 13 démos jouables !

Critiques

Dur, dur ! Ces derniers temps, si Gran Turismo n'avait pas pointé le bout de son nez, on aurait un peu mal. D'ailleurs, on a quand même mal ce mois-ci, car, à part Colin McRae Rally qui a fait l'unaminité dans les rangs de nos excellents joueurs, on peut pleurer la pauvreté des jeux pour les grandes vacances, période bénie de temps de jeux infinis. Alors, on est pas très content et on en redemande. Messieurs les programmeurs, à vos postes !

	J.F. Morisse	N. Nini	E. Duchamps	G. Szriftgiser	K.Ty	Et vous ?
BOMBERMAN WORLD	7	6	7	6	6	
HEART OF DARKNESS	8	8	5	7	7	
COLIN MCRAE RALLY	8	8	8	8	8	
DEAD OR ALIVE	6	7	8	7	8	
AZURE DREAMS	5	6	6	6		
BLAST RADIUS	5	4	6	4	6	
KULA WORLD	6	5		6	5	
WARGAMES	5		7	5		
V-BALL	4	3		3	6	
SENTINEL	3	5		5		
CRIME KILLER	4	6		5	5	
SPICE WORLD	2	4	1	1	4	

LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants BRUNO LESOUEF, FABRICE PLAQUEVENT.
Directeur Délégué Adjoint PASCAL TRAINEAU.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication FABRICE PLAQUEVENT.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE/morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint NOURDINE NINI/trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction CÉCILE LANDO. ***Correctrice :*** VIVIANE FITAS.
Secrétariat LAURENCE GEUFFROY.
Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, JEAN SANTONI, GREGORY SZRIFTGISER, DAVE MARTINYUK, JOHNNY PIANO, EDOUARD DUCHAMPS, GANA ET FABIEN DELEVAL.
Pour contacter la rédaction : redplay@club-internet.fr.

LA MAQUETTE

Directeur artistique ALAIN LANGLOIS/linos@club-internet.fr.
Premier maquettiste CHRISTOPHE GOURDIN.
Maquette MARIE HÉDON, STÉFANIE BRUNELLE, CATHERINE BRANCHUT, SONIA CARON, JAH RASTAFARAI, JOSEBA URRUELA ET HERVÉ DROUADENE.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ. ***Illustrateur*** PI XX.

LA PUBLICITE

Directrice de publicité CLAUDINE LEFEBVRE (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle ANTOINE THOMAS (01 41 34 86 93)
Assistance de publicité CÉCILE-MARIE REYE (01 41 34 87 28)

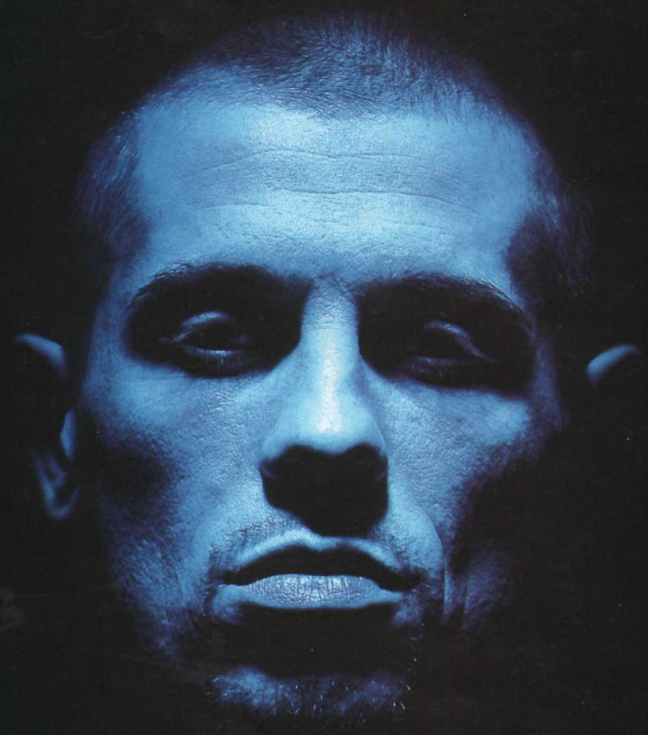
SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion EMMANUELLE DELACHAUX.
Assistante de promotion HÉLENE CHEMIN.

Dépôt légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction FRANÇOIS HERMELLIN.
Correspondant permanent aux États-Unis MORGAN.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA, COMPO.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE MEMBRE DE E2G, LA GALIOTE-PRENANT
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Illustration de la couverture MEDIEVIL © MILLENIUM STUDIO/SONY
Remerciements à BENOITE LAVIE, AGNÈS ROSIQUE, FLEUR BRETEAU, CHRIS RUBYER, KARINE DOGNIN ET CÉCILE BORZAKIAN.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : FRÉDÉRIC GARCIA.
Centre serveur NUDGE INTERACTIVE.

IZB PRODUCTIONS ET LICKSHOT ENTERTAINMENT PRESENTENT



SUPRÊME

NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST BUSTA FLEX

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National / 21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome / 28-11 **NICE** La Palestre / 01-12 **MONTPELLIER** Zenith / 02-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports / 07-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 08-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 09-12 **GENEVE** Arena

M6 IZB LICKSHOT ENTERTAINMENT WWW.SUPREME-NTM.COM. epic SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

TBWA © TECMO, LTD. 1996, 1998 Edité par Sony Computer Entertainment Europe.

Dead or Alive™ Le jeu de combat 3D bonnet D.

TECMO

PlayStation®